TEMA: VISA TIESA APIE LAUKIAMIAUSIĄ





NR. '06 (13)
KAINA 8.99 LT
PRENUMERUOK TIK UŽ 6.99 LT

MĖNESIO ŽAIDIMAS

THIEF: DEADLY SHADOWS

APŽVALGOS

- HITMAN: CONTRACTS
- MANHUNT
- RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
- DEAD MAN'S HAND
- PAINKILLER
- UEFA EURO 2004

EXPERT CLUB

DIABLO II: LOD

Gaminame nesustabdomą barbarą žudiką

FAR CRY

Strigusiems: sunkiausių vietų perėjimas



REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

pasitikite jau antrąjį naujo formato ir išvaizdos „PC Klubą". Po pirmojo numerio padarėme dar šiokių tokių pakeitimų, pažaidėme su stiliaus detalėmis. Tikimės, jums tai patiks ir, be abejo, laukiame jūsų pastabų bei komentarų. Turinio prasme is „PC Klubas" taip pat gana skiriasi nuo praėjusio numerio. Nebereikia atidavinėti „duoklės" E3 parodai, tad turime daugiau erdvės išleistiems žaidimams, na, ir kelioms įdomiausioms nuajienoms. Žinoma, žurnalo vinis šį kartą ne kas kitas, o „Half Life 2". Kad ir kaip prieštaringai vertinamas, tai vis tik yra pats laukiamiausias žaidimas mūsų industrijos istorijoje, tad pasistengėme „atkasti" apie jį kiek įmanoma daugiau informacijos, kad neprailgtų likęs laukimas. Jei atvirai, mūsų redakcijoje surengtų statymų rezultatas buvo 5 prie 1, kad „Half Life 2" nepasirodys žadamu laiku, o „nusitemps" net iki kitų metų, bet apie jį pakalbėti nusprendėme būtent dabar, nes jei „Valve" pažadus vis tik įtesės, jau greitai dalinsimės įspūdžiais iš paties žaidimo.

Džiugina bei optimistiškai nuteikia ir žaidimų industrijos įvykiai Lietuvoje. Smagiai ir įspūdingai praūžė trečiasis „Impress" „Counter Strike" turnyras, lietuvių, „reset", komanda kaip tik iuo metu baigia CS kovas pasauliniame turnyre Prancūzijoje, jau pakuojamės daiktus kelionei net į du turnyrus Lietuvoje – „Arbalet Cup" bei „WCG 2004" Baltijos etapą, o lietuvių žaidimų kūrėjai „Nesnausk!" su demo filmuku „Fly" yra Brazilijoje ImagineCup finale. Be abejo, apie visa tai plačiai parašysime sekančiame numeryje. Dar vienas svarbus dalykas – po ilgų paruošiamųjų darbų startavo pirmoji profesionali lietuviška žaidimų svetainė www.games.lt. Kviečiame apsilankyti ir prisijungti prie to, kas greitai turėtų tapti didžiausia virtualia žaidėjų bendruomene Lietuvoje.

Smagios vasaros ir iki greitų.

Ričardas Jaščemskas

PEGI REITINGAI

Nuo šiol PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dėsime PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:


Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai


Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus


Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.


Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai


Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

CD TURINYS

■ !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



■ !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

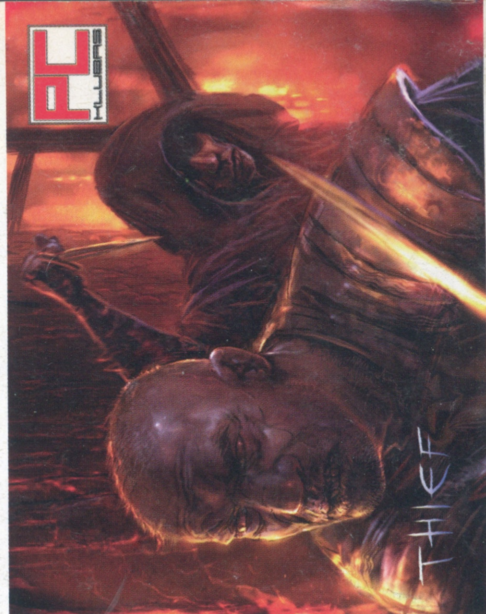
Chessmaster 10th Edition
Perimeter
Ground Control II

SHAREWARE

3D Snake Arena
Warning forever
Galactic Federation
Gunner2

VIDEO

Prince of Persia 2
Gran turismo 4
Playboy: The Mansion





Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris–maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė "Spindulys" (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 4.481
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt

DUK

Ar galit nedėti tų kvailų plakatų? Dėkit tokius, kurių nebūtų gėda ant sienos užklijuot! :)
Aurelijus, Alytus.
Hm, klausimas kas yra „protingi" plakatai? Jei paaiškintum, tikrai pasistengtume kažkaip mūsų plakatams „įkrėsti proto". Kol kas nelabai žinome kaip... :)

Ar Sims: Triple Deluxe versija yra naujesnė už Sims Making Magic versiją?
Edvardas, Vilnius
Taip, Triple Deluxe yra naujas rinkinys, kuriame yra originalieji The Sims ir trys jų išplėtimai: Livin' It Up, House Party ir On Holiday.

Ar jau kuriamas ketvirtas žaidimas apie Harį Poterį?
Vytautas, Vilnius
Na, kol kas jokių oficialių pranešimų nėra — juk trečioji dalis visai neseniai pasirodė (Prisoner of Azkaban apžvalgą rasite kitame PC Klubo numeryje). Kadangi išleistos penkios Hario Poterio knygos, pagal likusias dalis tikrai bus kuriami filmai bei žaidimai.

Kas yra tas pixel shader 1.1? Dėl to man nepasileido Splinter Cell: Pandora Tomorrow ir Thief: Deadly Shadows.
Deividas, Utena
Pixel shader yra nauja vaizdų apdorojimo technologija, kuri skaičiuoja kiekvieno atskiro pikselio apšvietimą, ir taip leidžia sukurti daug įspūdingesnės grafikos žaidimus. Deja, pilnai su šia technologija sukurti žaidimai veikia tik su ją palaikančiomis vaizdo plokštėmis. Tai visos naujos Nvidia ir ATI plokštės, pradedant trečiąja Nvidia GeForce (išskyrus GeForce 4 MX – ši plokštė nepalaiko pixel shader).

Ar Medal of Honor: Rising Sun pasirodys PC?
Dovydas, Panevėžys
Ne, tačiau tos pačios tematikos (Antrojo Pasaulinio karo kovos pietų Ramiojo vandenyno teritorijoje) bus PC žaidimas Medal of Honor: Pacific Assault, kuris išeis rudenį.



Ar jūs turite savo interneto svetainę?
Andrius, Vilnius
Svetainės nėra, tačiau yra veikiantis forumas, kurį galima rasti adresu pcklubas.hakeris.lt

Ar bus išleista Syberia 3, Diablo 3, Beyond Good and Evil antra dalis?
Mindaugas, Kaunas
Nėra paskelbta jokių oficialių duomenų, tačiau dėl BGE ir Syberia tęsinių abejonių nedaug – žaidimai sėkmingi ir populiarūs, studijos puikiai dirba, tad tęsinius turėtume išvysti. O su Diablo tęsiniu tai vilčių labai, labai mažai, mat studijos persiformavo, ir dabar menkai tikėtina, kad patys Blizzard imsis trečiosios dalies (jų pečiai dabar apkrauti sunkia World of Warcraft našta). Taip pat nesitiki, kad naujoji buvusių Blizzard North kūrėjų, Diablo autorių studija, Flagship, norės ir galės kurti Diablo tęsinį.

Ar jau yra sukurtas Heroes V?
Julius
Dar ne, tačiau penktoji Heroes of Might and Magic dalis tikrai kuriama.

Kas girdėt apie naują GTA žaidimą?
GTA: San Andreas kuriamas, tačiau pirmiausia šį rudenį pasirodys PlayStation 2 konsolėje, o PC versijos sulauksime tik kitą pavasarį (panašiai kaip buvo ir su Vice City). Žaidimo veiksmas vyks trijuose miestuose Kalifornijoje, valdysime afroamerikietį vyruką, galėsime suburti savo gangsterių gaują ir dalyvauti kriminaliniame gyvenime.





Ar yra kuriama kokia nors Wolfenstein dalis?
Sub-zero
Šiuo metu atrodo jokie darbai prie šios serijos nevyksta, bent jau negirdėti oficialių kūrėjų ar leidėjų pranešimų.

Sveiki, World of Warcraft žaidimą bus galima žaisti „single player" ar tik internete?
Gedas
World of Warcraft žaidimas vyks tik internete.

Sveiki!

Turiu pranešti svarbią žinią. Atsirado geresnis „player'is" nei „Winamp'as". Jis vadinasi „Quintessential Player" (na, pavadintas gal ir ne per geriausiai). Skaičiau, kad vienas žmogus juo pakeitė „Winamp'ą" ir dėl to visai nesigaili. Nusprendžiau ir aš išbandyti „Quintessential player'į". Dabar galiu pasakyti, kad čia tikrai nėra ko gailėtis, galima tik džiaugtis. „Quintessential player'į" atsisiųsti galima iš http://quinnware.com/. Gero „muzono"!

Žmogas

JAVA ŽAIDIMAI

Išbandyk!

MOTO GP 2
PC JAVA MOTOGP2

Mėgsti greitį, turi gerą reakciją?
Jei taip, čiupk vairą ir tapk čempionu!
Didelis greitis ir įtampa neleis tau nuobodžiauti;)

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220. **Sony Ericsson:** T610, T630, Z600

Splinter Cell 2
PC JAVA SCELL2

Tai nuotykinis-kovinis žaidimas. Puiki grafika ir skirtingi lygiai. Turi sunaikinti kuo daugiau priešų. Žaidimas pilnas siurprizų ir įtampos. Pirmyn į mūšį!

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 6600, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200. **Siemens:** C60, M55, MC60, S55.

Gladiator's Era
PC JAVA GERA

Sveiki atvykę į GLADIATORIŲ pasaulį! Išgyventi čia tau padės tik pirštų miklumas ir taiklūs smūgiai. Kovok iki paskutinio telefono baterijos lašo:)))

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 3100, N-Gage, 7650, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220. **Sony Ericsson:** T630, Z600.

The Day After Tomorrow
PC JAVA TDAT

Viskas kaip filme...Artėja pasaulio pabaiga!
Tavo misija paprasta, tau reikia išlikti gyvam.
Ar tau pavyks priklauso tik nuo tavęs...

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 6600, 3100, N-Gage, 7650,3200, 6610i, 3510 i, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6230, 6820.
Sony Ericsson: P800, P900, T610, T630, Z600 .

iTANX
PC JAVA ITANX

Vienintelis tavo ginklas yra tankas.
Aplinkui daug priešų. Kariauti teks tiek miestuose, tiek kaimuose.

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3410, 3510 i, 3650, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, 7200, 6220, 6820.

Alaus namai
PC JAVA BEERHOUSE

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3410, 3510 i, 3650, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

Wireless Boxing
PC JAVA WBOXING

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 6600, 3100, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6230.

Zolitaire
PC JAVA ZOLITAIRE

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3510 i, 3650, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

Penalty Challenge
PC JAVA PENALTY

Artėjant Europos futbolo čempionatui, siūlome išmėginti jėgas mušant 11-kos metrų baudinius. Iš pirmo žvilgsnio atrodo labai lengva...Nebūk tuo tikras.

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6230.

Prince of Persia
PC JAVA POPSOT

Tai vienas populiariausių pasaulyje žaidimų! Esi Persijos princas, privalai išgelbėti nuostabiąsias princeses iš piktojo sultono rūmų.

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3200, 3510 i, 3650, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

AH-1 Seabomber
PC JAVA AH1

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3410, 3510 i, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6820.

Drope Zone
PC JAVA DROPEZONE

Nokia: 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

1. Rašyk žinutę: PC JAVA SCELL2
!!! Išsiųsk ją 2 kartus

WAP

2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 10 Lt

TAVO LOGOTIPAI

Sukurk pats!

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Sony-Ericsson:** T100, T300, T310, T610.

F1 Linda	F2 Linda	F5 Linda
F3 Linda	F4 Linda	F6 linda

% = ☺ " = & = ♫ += ! = ♥ * = # = @ = £ = $ =

AS♥TAVE

1. Rašyk žinutę: PC (tarpas) V (tarpas) Išsirink šriftą nuo F1 iki F8 (tarpas) parašyk norimą žodį su simbolį atitinkančiu ženklu. Pvz: PC V F5 AS!TAVE

Simbolių skaičius ribotas

2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

LOGOTIPAI

Surask geriausią

Nokia: Visiems naujiems modeliams. **Sony-Ericsson:** T100, T300, T310, T610. **Motorola:** C550

ANARCHY PC L ANARCHY	108 missed calls PC L 108PK	AŠ KIETA PC L KIETA	Kaina 1 Lt. PC L KAINA1LT	PC L DULAIMINGI	PC L TUSCIAS	PC L MOKYKIS
PC L CATS	PC L FISHBONE	LOVE PC L LOVESIGN	PC L DRAKONAS	PC L AKYTES	PC L BAGIRA	PC L AIR
PC L DRIEZIUKAS	Dragon Boy PC L DRAGONBOY	AŠ KIETAS PC L KIETAS	NOKIA PC L NOKIA	PC L PSYCHO	KO ŽIŪRI? PC L KOZIURAI	Rūkas PC L RUKAS
PC L KRABAS	PC L GYVATUKE	.TELE2. PC L TELE2	PC L YINGYANG	PC L KALINYS	BULLSHIT! PC L BULLSHIT	PC L SUNIUKAS2
PC L UFIKAI	PC L NARAS1	PC L NARKLYS	PC L RAGANA	PC L KALNAI	PC L DJEVEL	GANGSTA PC L GANGSTA

1. Rašyk žinutę: PC L AIR
Nusiųsk draugui: PC L AIR 370699XXXXX

2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

ANIMACIJOS

Judantys spalvoti paveiksliukai!

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Samsung:** X100, Z100, V200, A800, S300M. **Siemens:** M55, S55, SI55, SX1, ST55, ST60, C60.
Sony-Ericsson: T68, T68i, T230, T300, T310, T610, T630, Z200, P900, P800, Z1010. **Alcatel:** 535, 735, 735i. **Motorola:** C550

PC A FUTBOLAS				LOVE PC A SKRUZDE	LOVE		
PC A WFOCUS	SIX PC A SIXPACK	PC A HERMOM	PC A FIRESKULL1	LOOKING FOR YOU PC A LOOKING	PC A GARF26	PC A FLASH	PC A PLASTIC1
EURO 2004 PC A FIREBALL	PC A COLLINA	PC A FOOT3	PC A GARF22	PC A KITTYCAT	PC A HAIRCAT	PC A SOL1	VAMPIRA PC A VAMPIRA
Mordor PC A MORDOR	PC A COW	FREEZE POLICE PC A POLICE2	PC A LOVE	A kiss.... PC A KISS	PC A BUGS1	PC A ILOVEU1	doomed PC A DOOMED

1. Rašyk žinutę: PC A KISS
Nusiųsk draugui: PC A KISS 370699XXXXX

WAP

2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt

MELODIJOS

Skambėk!

MONO melodijos: NOKIA: Visiems naujiems modeliams.
Sony-Ericsson: T100, T230,T300, T310, T610, Z200, Z600.
Samsung: T100.
POLIFONINĖS melodijos: NOKIA: Visiems naujiems modeliams.
Samsung: A800, X100, S300M, T100, V200, Z100, P400.
Siemens: M55, S55, SI55, SX1, ST55, ST60, C60. **Motorola:** C550.
Sony-Ericsson: T230,T300, T310, T610, T630, Z200, P900, Z1010, P800.
Alcatel: 535, 735, 735i.
Polifoninių melodijų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai.

TOP35	mono	polifoninės
1 **Iš filmo BUMERIS**	PC M BUMER	PC SUPER BUMER
2 **TV-** Ogis ir tarakonai	PC M OGIS	PC SUPER OGIS
3 **TV serialas Sopranai**	PC M SOPRANAI	PC SUPER SOPRANAI
4 **Rytis Cicinas-** Meilės laivas	PC M MEILESLAIV	PC SUPER MEILESLAIV
5 **Lėktuvo garsas**	PC M PLANE	
ŠŪVIAI	PC M SHOTS	
Zuky- Jogurty	PC M ZUKJOG	PC SUPER ZUKJOG
Iš serialo BRIGADA	PC M BRIGADA	PC SUPER BRIGADA
TV- Simpsons	PC M SIMPSONS	PC SUPER SIMPSONS
Benny Benassi- Satisfaction	PC M SATBEN	PC SUPER SATBEN
Linas ir Simona- Whats happe..	PC M LINSIM	PC SUPER LINSIM
Gegutės kukavimas	PC M GEGUTE	PC SUPER GEGUTE
Anastacia- Left Outside Alone	PC M LEFTOUT	PC SUPER LEFTOUT
Carlsberg dainelė	PC M CARLSBERG	
TV- PINKIS IR MAKAULĖ	PC M PINKMAK	PC SUPER PINKMAK
Scooter- Jigga Jigga!	PC M JIGGA	PC SUPER JIGGA
Iš filmo MATRICA	PC M MATRIX	
Usher- Yeah	PC M YEAHUSH	PC SUPER YEAHUSH
Mortal Kombat	PC M MORTAL	PC SUPER MORTAL
Bomfunk Mc´s- Freestyler	PC M FREESTYLER	PC SUPER FREESTYLER
POLICIJOS SIRENA	PC M PSIRENA	PC SUPER PSIRENA
Amberlife- In your eyes	PC M AMBIN	PC SUPER AMBIN
Liube- Davaj za	PC M DAVAJ	PC SUPER DAVAJ
Scooter- Maria (I Like It Loud)	PC M MARIAL	PC SUPER MARIAL
Geltona- Bučiuok, bučiuok	PC M BUCIUOK	PC SUPER BUCIUOK
Čiunga čianga	PC M CHIUNGA	PC SUPER CHIUNGA
Outkast- Hey Ya!	PC M HEYYA	PC SUPER HEYYA
Britney Spears- Toxic	PC M TOXIC	PC SUPER TOXIC
50 Cent- In Da Club	PC M INDACLU	PC SUPER INDACLU
AC/DC- Thunderstruck	PC M THUNDER	PC SUPER THUNDER
ATB- Let U Go	PC M LETUGO	
VESTUVINIS MARŠAS	PC M VESTMAR	PC SUPER VESTMAR
Dragon Ball- Makafushigi Ad...	PC M DRAGONB	PC SUPER DRAGONB
Žas- Gaivi daina	PC M GAIVI	PC SUPER GAIVI
M. Mikutavičius- 3 Milijonai	PC M TRYSM	PC SUPER TRYSM

NAUJOS		
Rytis Cicinas- Vasaros paletė	PC M CICVAS	PC SUPER CICVAS
B'Avarija- Mums jūra iki kelių	PC M BAVMUM	PC SUPER BAVMUM
Haiducii- Dragostea Din Tei	PC M DRAGOS	PC SUPER DRAGOS
Delfinai- Man reikia tavęs	PC M DELFMAN	PC SUPER DELFMAN
Luka- Galvok ką darai	PC M LUKADAR	PC SUPER LUKADAR
TV- SOUTH PARK- Uncle Fucka	PC M UNCLEFU	PC SUPER UNCLEFU
Madonna- Holiday	PC M HOLIDAY	PC SUPER HOLIDAY
Britney Spears- Everytime	PC M EVTIBR	PC SUPER EVTIBR
Outkast- Roses	PC M ROSES	PC SUPER ROSES
Dido- Don't Leave Home	PC M DONTLEA	PC SUPER DONTLEA
Pink- Last To Know	PC M LATOK	PC SUPER LATOK
Iš filmo Kill Bill, Vol 1- Bang...	PC M BANGBA	PC SUPER BANGBA
Andrius bravo- Selavi	PC M ANDSEL	PC SUPER ANDSEL
Beastie Boys- Ch-check It Out	PC M CHECK	PC SUPER CHECK
Prodigy- Firestarter	PC M FIRSTA	PC SUPER FIRSTA
Iš filmo LOK, STOK IR ŠAUK	PC M ZORBA	PC SUPER ZORBA
G&G Sindikatas- Rytojui reikia...	PC M GANGR	PC SUPER GANGR
Mokinukės- Pažadai	PC M MOKPAZ	PC SUPER MOKPAZ
Skamp- Calling after me	PC M SKAMPCALL	PC SUPER SKAMPCALL
Taja- Angelas baltas	PC M TAJANG	PC SUPER TAJANG
Amberlife- Summerland	PC M AMBSUM	PC SUPER AMBSUM
M. Mikutavičius- Jeigu tu nori	PC M JEIGUTU	PC SUPER JEIGUTU

POPULIARIAUSIOS		
Queen- We Are The Champions	PC M CHAMPIONS	PC SUPER CHAMPIONS
Čempionų lygos himnas	PC M KARNAVAL	PC SUPER KARNAVAL
Ole Ole Ole	PC M OLEOLE	PC SUPER OLEOLE
Ruslana- Wild Dances	PC M WILDAN	PC SUPER WILDAN
Kastaneda- Sombrero	PC M SOMBR	PC SUPER SOMBR
Luka- Aš įsimylėjau	PC M ASISIMIL	PC SUPER ASISIMIL
Scooter- Weekend	PC M WEEKEND	PC SUPER WEEKEND
One T- The Magic Key	PC M THEMAGI	PC SUPER THEMAGI
Žas- Žas myli kiną	PC M ZASMYLI	PC SUPER ZASMYLI
50 Cent- P.I.M.P.	PC M PIMP	PC SUPER PIMP
Europos sajungos maršas	PC M EUROMAR	PC SUPER EUROMAR
B'Avarija- Saulė danguje	PC M SAULDANG	PC SUPER SAULDANG
Gintarė- Boružėlė septintaškė	PC M BORUZ	PC SUPER BORUZ
Sel- Nors trumpam	PC M SELNORS	PC SUPER SELNORS
Missy Elliot- Push Push Push	PC M PUSHP	PC SUPER PUSHP
Outkast- The Way You Move	PC M YOUMOVE	PC SUPER YOUMOVE
Reamonn- fuck It	PC M FKIT	PC SUPER FKIT
Pink- God Is A Dj	PC M GODISAD	PC SUPER GODISAD
Mango- Mylėk	PC M MANMYL	PC SUPER MANMYL

Atsisiųsk MONO melodiją:

1. Rašyk žinutę: PC M THEMAGI
Nusiųsk draugui: PC M THEMAGI 370699XXXXX

2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

Atsisiųsk POLIFONINĘ melodiją:

1. Rašyk žinutę: PC SUPER THEMAGI
Nusiųsk draugui: PC SUPER THEMAGI 370699XXXXX

2. Siųsk numeriu: **1350** WAP

Kaina 5 Lt

SKAITYTOJO RECENZIJA





WARS & WARIORS: JOAN OF ARC

ŽAIDIMO DOSJE	
„www.enlight.com/joa"	
KŪRĖJAS:	„Xxx"
LEIDĖJAS:	„Enlight"
DATA:	2004-02-09
ŽANRAS:	RTS/„Action"/RPG

SHK1

ŽANĄ DARK ir jos istoriją žino viso pasaulio žmonės. Esame girdėję, kad ji išlaisvino Prancūziją nuo anglų, tačiau po to buvo sudeginta ugnyje. „Enlight Software" didvyrės istoriją žaidime šiek tiek pakeitė.



SIUŽETAS IR „GEIMPLĖJUS"
„Wars & Wariors: Joan of Arc" yra įdomiai sumaišyti žanrai — pusiau „Action" – pusiau RTS, esama ir RPG elementų. Kol Žana kovoja viena, mes žaidžiame „Action" režime, bet po kelių misijų, kai išlaisvinami keli prancūzų miestiečiai, gauname nedidelę armiją. Nuo tada galime įsijungti RTS režimą. Vaizdas yra rodomas iš viršaus, bet jį galima priartinti. Mano nuomone, net dauguma strategų žais „Action" režime, kadangi jis yra įdomesnis. Pavyzdžiui, kad Žana pasveiktų, iš turimo „inventoriaus" ji turi suvalgyti obuolį arba žuvį — RTS žaidime tai daroma automatiškai, kai ji yra prie mirties, „Action'e" tai reikia daryti pačiam. RTS režimas viską daro automatiškai, tik reikia parodyti kelią ar priešus. Kaip minėjau, žaidime yra ir pora RPG elementų: grįždami į miestą, galime nusipirkti maisto (pagerina sveikatą („health")), padidina ginklų ar armijos kiekį). Pinigus gauname, baigę misijas, arba po kai kurių priešų mirties. Kaip ir RPG standarte keliame veikėjo statistikas į aukštesnius lygius — gali-

me pakelti sveikatos, energijos, jėgos ir kitas savybes. Taip pat galime išmokti naujus „kombo".

Misijų išties nemažai: yra svarbiausios (būtinos) ir papildomos (nebūtinos). Papildomos misijos paprasčiausiai duoda pinigų.

Kovoti „Action" režime yra smagu, nes smūgiai yra itin efektyvūs. Yra keletas misijų, kurių metu galima joti arkliu, tuomet priešams yra sunkiau mus nužudyti. :)

GRAFIKA

Grafiką galime vertinti dviem būdais — kaip RTS ir kaip „Action". Jei vertintume kaip RTS, galėtume parašyti net 10, tačiau jei kaip „Action" – 7.5 . RTS'e visi vaizdai atrodo labai gražiai, „Action'e" karių veidai itin prastai sukurti, o pastatai mažai detalizuoti. Kad ir kaip būtų, vis dėlto tokia grafika „Action'e" žaisti netrukdo.

GARSAS IR MUZIKA

Kardų smūgiai gerai įgarsinti, skamba efektingai, tačiau skraidančių strėlių leidžiami garsai yra nekokybiški. Personažai įgarsinti gerai, tačiau keista tai, kad kalbėdami, jie neatidaro burnos.

Muziką pavadinčiau plagiatu, nes nuolat grojo tos pačios melodijos, kaip ir „Age of Mythology".

SUMA

Žaidimas gana įdomus. Nors garsas ir grafika yra ne visai kokybiški, žaisti yra malonu. Įdomiausia yra kovoti. Žaidimas nėra ilgas, jį pabaigsite maždaug per savaitę ar šiek tiek ilgiau. Žinoma, žaidime yra klaidelių, tačiau, vertinant bendrai, jis yra gana neblogas. Kūrėjai žada sukurti dar kelis žaidimus, panašius į „Joan of Arc", tad lauksime naujienų...







PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	9,0
Įdomus žanrų mišinys...	
GRAFIKA	8,0
Galima vertinti dvejais būdais, tačiau parašiau vidutinį.	
MUZIKA\GARSAS	7,3
Standartų standartas	
SIUŽETAS	7,5
Nepanašus į tikrąją Žanos Dark istoriją...	
VALDYMAS	9,5
Nieko sudėtingo...	
Nors klaidelių netrūksta, žaidimas nėra nuobodus. Patiks RTS ir "Action" fanams.	GALUTINIS 8.3

VERSLO NAUJIENOS

„ACCLAIM“ PERSPĖJA APIE GALIMĄ BANKROTĄ

„Acclaim“ išleido ataskaitą apie „finansinius metus“, kurie baigėsi 2004 kovo 31-ąją. Skaičiai labai niūrūs: kompanija patyrė net 56,4 milijonų JAV dolerių nuostolių, o tinklo pajamos sumažėjo 67,4 milijonų USD. Kompanija iuo metu skolinasi i „General Motors“ investicijų banko padalinio, tačiau sutartis baigsis rugpjūčio mėnesį, ir kompanija turės rasti kitą finansavimo šaltinį. Kompanija pasiūlė paskolų planą, paremtą 30 milijonų USD verta nuosavybe, tačiau pranešime neminimas skolintojas.

Jei sutarties nepavyks įgyvendinti, pasekmės gali būti skaudžios. Tada, pasak ataskaitos, būtų parduodama nuosavybė, kompanija konsoliduojama ar uždaromos tam tikros operacijos, mažinamas darbuotojų skaičius ir marketingo kampanijos bei perskirstymas.

Kompanija jau atidėjo keletą pagrindinių žaidimų, turėjusių pasirodyti vasarą. PC platformai „Acclaim“ turi išleisti pogrindinių lenktynių žaidimą „Juiced“ bei perdarytą klasikinį RPG „Bard's Tale“.

NAUJA LONDONO ŽAIDIMŲ KONFERENCIJA

Šių metų rugsėjo 1-5 dienomis, praktiškai tuo pat metu kaip ir didžiausia Europos žaidimų paroda ECTS, pirmą kartą vyks naujoji metinė paroda „Game Stars Live“. „Game Stars Live“, pradžioje neatrodžiusi rimtu „žaidėju“, vėliau iš ECTS pritraukė keletą pačių stambiausių leidėjų, tokių kaip „Acclaim“, „Ubisoft“, EA, „Atari“ ir „Nintendo“.

GSL yra paremta kita prekybos paroda, pavadinimu „Game Stars“. Penkių dienų daugiaplatforminis renginys internetu transliuos pagrindinę sceną, kur tikimasi visų didžiųjų kompanijų pasirodymo. Taip pat vyks ir Europos „online“ žaidimų čempionatai bei „Get Into Gaming“ – karjeros ir mokymo zona naujiems karjeros siekiantiems žaidimų kūrėjams.

Tiesa, daugelis stambiausių kompanijų dalyvaus abiejose parodose — tiek GSL, tiek ECTS 2004, o keletas stambių vardų, tokių kaip „Microsoft“ ar „VU Games“ nesusigundė naujaja paroda ir dalyvaus tik ECTS rugsėjo 1-3 dienomis.

PRASTĖJANT „INTERPLAY“ FINANSINEI PADĖČIAI PASKELBIAMAS „FALLOUT MMORPG“

„Interplay“ pateiktoje ketvirčio ataskaitoje už laikotrapį iki šių metų kovo 31 įrašyti kompanijos nuostoliai siekia 900,000 JAV dolerių. Tą patį ketvirtį praėjusiais metais kompanija turėjo 5,6 milijonų dolerių pajamas. Naujienos labai blogos, nes pastarasis ketvirtis iš esmės rėmėsi dviem konsoliniais žaidimais — „Baldur's Gate: Dark Alliance II“ ir „Fallout: Brotherhood of Steel“. Dar blogiau, ataskaitoje taip pat atsiskleidžia, kad „Interplay“ finansai išseks po mėnesio, nei kompanija negaus papildomo kapitalo „injekcijos“. Be to, daugiau nei 20 „Interplay“ darbuotojų tikina, kad jiems nebuvo mokamas atlyginimas nuo balandžio mėnesio.

Nepaisant liūdnos situacijos, „Interplay“ išleido pranešimą spaudai, paskelbdama apie ryžtingą planą pagal „Fallout“ „brendą“ sukurti MMORPG žaidimą. Stebinančiai žvalus „Interplay“ vadovas Herve Caen teigė: „sprendžiant pagal detalią mūsų industrijos padėties analizę ir susidomėjimo žaidimų bendruomenėje lygį, mes dabar bandome keletą galimybių patekti į masinių daugelio žaidėjų „online“ rinką su „Fallout“ ir kitais žaidimais“. Caen optimistikai vertina „Fallout“ visatos perkėlimą į „online“ areną ir tiki, kad tai galėtų „apsukti“ kadaise sėkmingo kūrėjo ir leidėjo likimą.

Šie pranešimai pasirodė po be galo sunkių mėnesių „Interplay“ kompanijai: leidėjas buvo laikinai uždarytas valstijos darbo institucijos tarnautojų, gąsdintas iškraustymu, paduotas į teismą „BioWare“ ir „Warner Bros“ kompanijų, bankrutavo „Interplay“ motininė kompanija „Titus“. Nepaisant to, Caen išlieka optimistiškas dėl kompanijos ateities: „Kelios trumpalaikės kliūtys vis dar trukdo „Interplay“ kompanijai, tačiau vadovybė susitelkusi nuolat finasuoti ir vykdyti mūsų naują ilgalaikę strategiją bei ieškoti kelių, kaip išpręsti šiuos klausimus“.

„QUAKE IV“ NEPASIRODYS „QUAKECON 2004“

Trečius metus iš eilės po anonso viltys ką nors ivysti apie „Quake IV“ būsimajame id Software „LanPartyje“ „QuakeCon 2004“ žlugo. Id vadovybė tikina, kad žaidimas nėra pakankamai paruoštas, kad galėtų būti pristatytas šių metų „frag'ų“ šventėje. Vyriausias dizaineris Tim'as Vilits'as (Tim Willits) komentavo: „Mes labai džiaugiamės tuo, ką sukūrė „Raven“, tačiau dar per anksti tai parodyti. Kai mes jį parodysime, norime, kad būtų išties įspūdingas tiems, kurie jo laukia. Žmonės, kurie labiausiai jus myli, kartu ir labiausiai peiks, jei jiems nepatiksi“. iuo metu nepaskelbta „Quake IV“, kurį kuria „Raven“ studija, išleidimo data. Kitas pagrindinis id projektas — „Doom 3“ „QuakeCon'e“ tikrai pasirodys, tačiau jo išleidimo data kol kas vis dar yra „when it's done“.

„WINDOWS XP“ ŽAIDIMŲ PATARĖJAS

„Microsoft“ ileido savo „Windows XP“ „Game Advisor“, kuris padės būsimiems pirkėjams išsirinkti žaidimus pagal jų kompiuterio technines specifikacijas ir ESRB reitingus. Taip pat galima peržiūrėti ekrano paveikslėlius ir treilerius. Sukurtą kartu su „Futuremark“ (3Dmark testų autorė), „Windows XP“ „Game Advisor“ galima rasti adresu www.windowsgaming.com.



ĮKURTA KRIKŠČIONIŠKŲ ŽAIDIMŲ STUDIJA

Grupėlė ankstesnių žaidimų kūrėjų iš skirtingų mokymo sektoriaus kompanijų nusprendė įkurti žaidimų kūrimo studiją, kuri fokusuosis krikščioniškų kompiuterinių žaidimų gamyboje. Naujoji studija, pavadinimu „Digital Praise“, jau gavo teises ir pradėjo kurti du žaidimus pagal radio spektaklio „Adventures in Odyssey“ seriją.

Kompanija optimistiškai mato krikščioniškų žaidimų rinką, cituodami didžiulį bendrą žaidimų rinkos augimą kaip įrodymą, kad užteks vietos ir jų produktams. „Digital Praise“ paremta principu, kad smagūs ir įdomūs kompiuteriniai žaidimai neturi būti užpildyti krauju, žiaurumu, seksu, neapykanta ar siaubo vaizdais“,– teigė kompanijos CEO Bean atstovai.

PROGRAMUOTOJAS Į TEISMĄ PADUODA „VIVENDI“

Programuotojas Nyl'as Aitken'as (Neil Aitken), dirbantis „Vivendi Universal Games“ padalinyje „Knowledge Adventure“, į teismą padavė darbdavį. Darbuotojas tvirtina, kad leidėjas falsifikavo darbo laiko lenteles, kad išvengtų mokėti viršvalandžius jam ir jo kolegoms.

Aitken'as ir kiti oficialiai gauna atlyginimą už standartinį 40 valandų per savaitę darbą, tačiau, pasak programuotojo, jis ir kolegos paprastai dirba po 12 valandų per dieną, negaudami viršvalandžių.

Aitken'as tikisi prisiteisti atlyginimą už keturių pradirbtų metų virvalandžius, tačiau byla kartu keliama prie „Vivendi Universal“ vardan visų darbuotojų, kuriems nemokėti viršvalandžiai.

„VU Games“ verslo nuostata — nekomentuoti jokių neišspręstų bylų ar teismų, taigi kompanija jokio oficialiaus komentaro nepateikė.

GEIDŽIAMIAUSIOS MOBILIOSIOS PRAMOGOS!



LOGOTIPAI

04823735	1004823833	1004824104	1004824134
04824137	1004824138	1004824147	1004824299
04824314	1004824329	1004824335	1004824343
04824581	1004824667	1004824692	1004825031

LOGOTIPAI SAU (NOKIA): **1004823735**
- DRAUGUI (NOKIA): **1004823833 XXXXXXXX**
Norėdami užsisakyti logotipą į **SIEMENS** telefoną, po kodo rašykite **S**, pvz.:**1004825031S**
Norėdami užsisisakyti logotipą į kitus telefono modelius (**EMS**), po kodo rašykite **E**, pvz.:**1004824692E**
. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376
iems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M50, Me45, 5, C45, A50. ERICSSON: T20, T29, T39, T65, T66, T68, 00. SonyEricsson: T68i, T200, T600, T610, Z600. TOROLA: T192i, T280i, T280m, V66i, V66m, V60i, 0m, T720, T720i. ALCATEL One Touch: 310, 311, 511, 512, 5, 715. KAINA 2 litai

SPALVOTI LOGOTIPAI

FANTASTIŠKI!

04827086	1004827119	1004827129	1004827217
04827222	1004827228	1004827253	1004827288
04827368	1004827376	1004827882	1004827886

SPALVOTAS LOGOTIPAS SAU: 1004827086
- DRAUGUI: 1004827288 XXXXXXXX
. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378
Spalvotų logotipų užsakymui turi būti pajungta **WAP/ GPRS** paslauga.
KIA: 3100, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6230, 6800, 10, 6820, 7200, 7210, 7250 3510i, 8910i. KAINA 3 litai

MEILĖS-SKAIČIUOKLĖ

Ar jūs tinkat vienas kitam? Sužinok!
Parašyk SMS pranešimą:
200482132 savo_vardą draugo_vardą
Pvz.: 200482132 JURGA KESTAS
NUMERIU 1376 KAINA 2 litai

EKSO SKAIČIUOKLĖ

užinok kaip jums
SEKTŲSI LOVOJE!
Parašyk SMS pranešimą:
00482134 savo_vardą draugo_vardą
.: 200482134 JURGA KESTAS
NUMERIU 1376 KAINA 2 litai

UOKAI!

Noretumėt gerai pakvatoti?
Užsisakykit anekdotą siųsdami SMS pranešimą!
Išsiųsk SMS pranešimą su tekstu:
200482136
NUMERIU 1376 KAINA 2 litai

ATVIRUKAI

1004825131	1004825140	1004825154
1004825157	1004825160	1004825161
1004825247	1004825323	1004826333
1004826339	1004826858	1004827053
1004827202	1004827236	1004827309

1. ATVIRUKAS SAU (NOKIA): **1004825131**
DRAUGUI (N.): **1004825140 XXXXXXXX TEKSTAS**
Norėdami užsisakyti **EMS** pranešimą į kito modelio telefoną, kodo pabaigoje rašykite **E**. Pvz.: **1004827236E**
2. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376
Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: ME45*, S45*, C45* (***-21 versija**), C55, M50, A50, A52, M55, S55. ERICSSON: T65, T66, T68. SonyEricsson: T68i, T200, T600, T610, Z600. MOTOROLA: T720, T720i. KAINA 2 litai

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

1004827623	1004827400	1004826695	1004827411
1004827618	1004826693		1004827419
1004827621			1004827632
1004827570	1004827727	1004827761	1004827767

bigfoto.com

1. SPALVOTAS PAVEIKSLIUKAS SAU: 0000000000
DRAUGUI: 0000000000 XXXXXXXX
2. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378
Spalvotų paveikslukų užsakymui turi būti pajungta **WAP/GPRS** paslauga.
Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M55, S55, SL55, ST55, A60, C60, MC60, SX1. ALCATEL One Touch: 332, 535, 735. SonyEricsson: T68, T68i, T600, T610, T300, T310, Z600, T230. MOTOROLA: 720, 720i, C350, C450. KAINA 3 litai

POLIFONINĖS MELODIJOS

Iš filmo "BUMER"	1004823587
Ruslana - Wild Dance (Eurovision Ukraine 2004)	1004828309
Tylusis bezdėjimas SUPER!	1004827161
Anastacia - Left Outside Alone	1004826759
Policijos sirena SUPER!	1004821185
Usher feat. Lil` Jon & Ludacris - Yeah	1004827943
Kastaneda - Sombrero	1004823692
Sakis Rouvas - Shake It (Eurovision Greece 2004)	1004828304
Haiducii - Dragostea Din Tei SUPER!	1004828476
Eminem - 8 Mile ("8 Mile")	1004822985
Mango - Pumpurėliai	1004823698
Amberlife - In Your Eyes	1004823697
Bomfunk MC`s - Freestyler	100482991
Benny Benassy - Satisfaction	1004823232
Mikės pūkuotuko daina	1004821785
Alanas Chošnau - Laiškas ant sniego	1004823033
Gena ir Čeburaška - Goluboj vagon	1004821195

1. MELODIJA SAU: 1004823587
MELODIJA DRAUGUI: 1004821195 XXXXXXXX
2. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378
Polifoninių melodijų užsakymui turi būti pajungta **WAP/GPRS** paslauga.
Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: A55, C55, CL50, M55, S55, SL55, ST55, C60, MC60, SX1. SonyEricsson: T226, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600, Z1010. SAMSUNG: A800, E700, N620, S100, S300m, S500, T500, V200, X100, X450, X600. KAINA 3 litai

JUOKINGOS MELODIJOS

NAUJOVĖ!

TIKTAI NOKIA	
Pakankamai kietas (Kinkavimo garsas)	1004827160
"Na, palauk!" (Su paukščių garsais)	1004827162
Mėlynas apsaugos švyturėlis (Su girtuoklio garsais)	1004827159
Goluboj vagon (Remix) - Gena ir Čeburaška	1004827154
Freestyler (Remix - Laimės ratas) SUPER!	1004827155
Išprotėjusi NOKIA SUPER!	1004821073
Absoliuti tyla	1004823621

LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

Bauda už garsų mylėjimąsi nakties metu	1004828196
Kvietimas filmuotis pornografiniame filme	1004825515
Anoniminė apklausa "Kaip dažnai mylytės"	1004828222
Skambutis vaikinui dėl šaukimo į armiją	1004825518
Gimtadienio sveikinimas merginai/moteriai UPS	1004825557
Mačiau jus pro langą nuogą/vyrui	1004828213
Gimtadienio sveikinimas vaikinui/vyrui	1004825558
Sekso technikos kursai	1004825555
Mačiau jus pro langą nuogą/moteriai	1004828194
Skambutis nuo buvusios merginos	1004825529
Nuo slapto meilužio	1004825534
Policijos pokštas	1004825537
Meilės žinutė vaikinui nuo merginos	1004825552
Kvietimas merginai į pasimatymą	1004828189
Iš valyklos, kur susimaišė apatiniai	1004828248
Kvietimas vaikinui į pasimatymą	1004828212

1. SKAMBUTĮ SAU: 1004828196
DRAUGUI: 1004828212 XXXXXXXX
2. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1374
Linksmasis skambutis gali būti užsakomas tiek į mobiliuosius, tiek į fiksuoto ryšio telefonus. KAINA 5 litai

TOP 30

KARŠČIAUSI!

TOP 30	NOKIA	SIEMENS
Haiducii - Dragostea Din Tei	1004828476	1004828521
FIFA Soccer Anthem - Ole Ole	1004822148	100482161
Iš filmo "BUMER"	1004823587	100482785
Dragon Ball Z -He`s Son Goku !	1004828748	1004828783
Ruslana - Wild Dance (EU Ukraine 2004)	1004828309	1004828372
Tylusis bezdėjimas SUPER!	1004827161	1004828148
Senas Stalo Telefonas SUPER!	1004828689	1004828690
Kastaneda - Sombrero	1004823692	100482920
"Ogis ir tarakonai"	100482947	10048226
Policijos sirena	1004821185	100482237
Mango - Pumpurėliai	1004823698	100482923
Amberlife - In Your Eyes	1004823697	100482922
Usher feat. Lil` Jon & Ludacris - Yeah	1004827943	1004828009
Alanas Chošnau - Laiškas ant sniego	1004823033	100482240
Scooter - Fire	1004822223	100482253
AC/DC - Thunderstruck	1004822152	10048292
Iš serialo "Brigada"	1004822952	100482152
Iš serialo "Banditskij Peterburg"	1004822991	100482333
Sakis Rouvas - Shake It (EU Greece 2004)	1004828304	1004828378
Eminem - 8 Mile ("8 Mile")	1004822985	100482139
Anastacia - Left Outside Alone	1004826759	1004826795
Master Blaster - How Old R U ?	1004823191	100482438
Benny Benassy - Satisfaction	1004823232	100482480
Iš filmo "Mortal Combat"	1004828176	1004828267
Mark Snow - X-Files	1004821287	10048282
Bomfunk MC`s - Freestyler	100482991	10048210
Coca-Cola	100482970	100482379
Mikės pūkuotuko daina	1004821785	10048280
Britney Spears - Toxic	1004825909	1004826015
Lazeris SUPER!	1004828742	1004828770
NAUJAUSIOS	**NOKIA**	**SIEMENS**
Pink - Last To Know	1004828477	1004828524
Britney Spears – Everytime	1004828478	1004828523
Lenny Kravitz - Where Are We Runnin' ?	1004828271	1004828313
Beyonce feat. Lil Flip - Naughty Girl	1004828486	1004828527
Danzel - Pump It Up	1004828549	1004828568
Anastacia - Sick And Tired	1004828745	1004828774
Sati - Tu mano	1004828763	1004828785
Žas – Mandarinai	1004828764	1004828786
Любэ – Футбол	1004828750	1004828773
Phixx – Love Revolution	1004828761	1004828784
POPULAR	**NOKIA**	**SIEMENS**
Piktas vilkas SUPER!	1004828743	1004828771
Black Eyed Peas - Shut Up	1004823597	100482803
Delfinai - Kai tu šalia	1004826195	1004826224
Eminem - Without Me	100482941	10048216
50 Cent - In Da Club	1004822949	100482316
Avril Lavigne - Don't Tell Me	1004828094	1004828132
B'Avarija - Mums jūra iki kelių	1004828469	1004828534
Eminem & D12 - My Band SUPER!	1004828187	1004828232
Eamon - Fuck It (I Don't Want You Back)	1004828096	1004828128

PAUKŠČIŲ GIESMĖS

TIKTAI NOKIA			
Lakštingala	1004823023	Šiaurinis vištvanagis	1004822974
Kikilis	1004822850	Zylė	1004822656
Varnėnas	1004821189	Kiras	1004821102

1. MELODIJA SAU: 1004828476
MELODIJA DRAUGUI: 1004828771 XXXXXXXX
2. ISŠIŲSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376
Visiems naujiems NOKIA modeliams.
SIEMENS: M50, ME45, S45, C45, A50. KAINA 2 litai

Telefonas informacijai: 8652 56954 (Darbo dienomis 10.00 - 17.00)



„COUNTER STRIKE“ KOVOS BASEINO DUGNE

IMPRESS

foto: Mindaugas

TREČIASIS „IMPRESS“ TAURĖS „COUNTER STRIKE“ TURNYRAS VYKO NEBE INTERNETO KLUBE, O KARINIAIS TINKLAIS IR AMUNICIJA PAPUOŠTAME „UNDINĖS“ BASEINE.

Birželio 26–27 dienomis Kaune vyko trečiasis „Impress“ taurės „Counter Strike“ turnyras. Šį kartą viskas buvo surengta visiškai kitaip, nei anksčiau. Veiksmas vyko „Undinės“ baseino dugne, o visa turnyro aplinka buvo stipriai militarizuota.

Tikrą karinę nuotaiką turnyro dalyviai galėjo pajusti jam dar net neprasidėjus, mat svečius iš kitų miestų Kauno autobusų stotyje pasitiko ir į „Undinę“ vežė ne įprastas autobusas, o karinis sunkvežimis. „Undinėje“ taip pat sunkiai buvo galima pažinti turnyro vietą – baseiną. Visas baseinas ir priėjimai prie jo buvo aptraukti kariniais tinklais, o dugnas iklotas kilimais. Pasak organizatorių, tokiam kovų vietos paruošimui buvo sugaištos dvi dienos, tačiau pasistengti buvo verta – tokio vaizdo kasdien tikrai nepamatysi. Įpratusiems žaisti vienokio ar kitokio kompiuterinio klubo patalpose, CS žaidėjams tokia aplinka tikrai buvo siurprizas, tačiau tai kovoms nė kiek nesutrukdė, o tik sustiprino bendrą karinį nusiteikimą.

Trečiasis turnyras nuo prieš tai buvusiųjų „Impress“ taurės varžybų skyrėsi ir struktūra. Didžiausia naujovė – dviejų lygų sistema. Organizatoriai nusprendė leisti dalyvaujančioms komandoms pasirinkti, kurioje lygoje jie nori žaisti. Pagrindinė, A lyga, buvo skirta, galima sakyti, profesionaliems žaidėjams, komandoms, turinčioms ilgametę „Counter Strike“ patirtį ir aukštą žaidimo lygį, o antrojoje, B lygoje, žaidė naujos komandos, dar neturinčios tiek patirties ir įgūdžių, kad ga-





lėtų konkuruoti su CS favoritais. Ši mintis pasiteisino ir netgi pranoko organizatorių lūkesčius, mat turnyras susilaukė išties nemažo dalyvių skaičiaus. Pagrindinėje, A lygoje, dalyvavo 16 komandų, o B lygoje kovėsi 12 CS rinktinių.

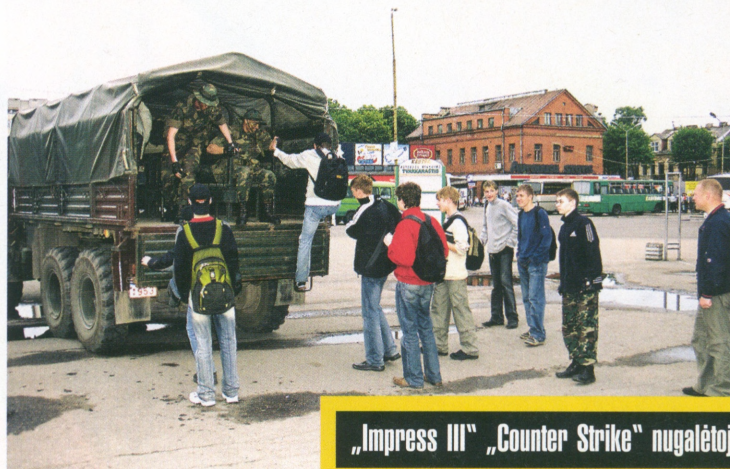
Turnyre dalyvavo ir daug svečių iš Latvijos. Kovėsi net keturios latvių komandos: trys A lygoje ir viena B. Be abejo, praėjusiame turnyre laimėtą taurę parvežė latviai, „t.steel", kuriems visas turnyras, pragyvenimas ir išlaikymas jo metu buvo nemokamas. Taigi turnyro metu be konkurencijos tarp komandų jautėsi ir įtampa tarp šalių – sirgaliai, be abejo, palaikė lietuvių komandas ir tikėjosi, kad „Impress" taurė grįš į Lietuvą. Siekiant išvengti galimų nesusipratimų, organizatoriai pakvietė ir vieną teisėją į Latvijos. Ir iš tiesų, renginio metu tarp komandų nebuvo jokių tautinių nesklandumų, o kelis sportinius nesusipratimus teisėjams pavyko išpręsti greitai ir efektyviai.

Turnyro kovos vyko išties įtemptai ir dinamiškai. Dėl dviejų lygų, abiejose nuo pat pirmų kovų susitikinėjo vienodo stiprumo komandos, ir sunku buvo nuspėti, kuri CS rinktinė taps geriausia.

Žinoma, pagrindiniai favoritai A lygoje buvo gan ryškūs: tai čempiono vardą ginantys latviai, „t.steel", kita latvių komanda – „eclipse", „Intell pro cup" turnyre nukovusi vieną iš „reset" komandų, ESWC Lietuvos etapo nugalėtojai – „reset". Buvo įdomu, ką parodys naujai susiformavusi „Fortako" komanda, į kurią susirinko stiprūs žaidėjai iš „subyrėjusių" ar laikinai nežaidžiančių „Impress", „X-Zonos" ir buvusios „Fortako" komandos. Įtemptos ir „kietos" kovos prasidėjo jau pačioje pradžioje, sužavėjo „reset" pergalė prieš čempionus – „t.steel", kuriems toliau teko kovoti pralaimėjusių pusėje (priminsime, kad „Counter Strike" varžybos vyksta dviejų minusų sistema: pralaimėjusi komanda toliau kaunasi su kitais pralaimėjusiais ir gali nukeliauti iki finalo). Nesustabdomai visus šlavė latviai „eclipse" bei vilniečiai „reset", taip pat užtikrintai į priekį veržėsi ir persiformavusi „cgu<Fortakas>" komanda. Tiesa, nugalėtojai ryškėti pradėjo tik antrąją turnyro dieną, mat išmetinėjamos buvo po antrą pralaimėjimą gavusios komandos, tarp kurių po antro rato pralaimėjusiųjų pusėje pakliuvo ir „t.steel". Jokių vilčių į „Impress" taurę jiems neb







paliko naujoji „Fortako" komanda, kuri pralaimėjusiųjų pusėje atsidūrė po kovos su kita latvių komanda „eclipse", tačiau atsikeršyjo tiesiog suniokodami čempionus rezultatu 13:1 (latviai akivaizdžiai buvo iš vakaro užsilinksminę ir „praradę kovinę dvasią" ;)). Ryškiausia turnyro dvikova, kaip ir visi tikėjosi, tapo laimėtojų finalo kova tarp „reset" ir „eclipse". Dvikova vyko „taškas į tašką", ir tik po dviejų pratęsimų (esant lygiosioms, po 24 raundų pridedamas 6 raundų pratęsimas) „reset" „išplėšė" pergalę iš „eclipse". Po pralaimėjimo latviams teko susidurti su „Fortaku", kur po gana nesunkios kovos naujoji lietuvių komanda ir antrus latvius išmetė iš turnyro. Taigi super finale dvi lietuvių komandos – „reset" ir „Fortakas". Kovos pradžioje „Fortakas" išsiveržė į priekį ir atrodė, kad sugebės laimėti taurę, tačiau „reset" juos pasivijo ir iškovojo pergalę. Taigi „Impress" taurė iki kito turnyro liks Vilniuje.

B lygoje nebuvo tiek žymių vardų, tačiau čia kova vyko taip pat įnirtingai. Vienais iš stipriausių pradžioje buvę latviai „A59" vėliau iškrito, o į super finalą prasiskverbė dvi to paties klano komandos – „sF" ir „sF.Kns". Nugalėtojais tapo kauniečiai „sF.Kns".

Be dviejų pagrindinių turnyrų buvo surengtas ir blitz turnyras 2 prieš 2, kuris stebėtinai susilaukė gan nemažo dalyvių skaičiaus. Kovos šiame turnyre vyko tik viename CS žemėlapyje „dust_2", tiksliau vienoje jo pusėje, o laimėtojas išaiškėdavo po 12 raundų. I viso iame greitajame turnyre dalyvavo 12 porų, o nugalėtojais po labai įtemptos ir permainingos kovos – tarp „t.steel" komandos narių dueto ir gerai turnyre pasirodžiusio „nGa.Mrj" dvejeto – tapo marijampoliečiai.

„Impress III" „Counter Strike" nugalėtojai

A LYGA

1 — „reset"
2 — „Fortakas"
3 — „eclipse"
4 — „reset.junior"

B LYGA

1 — „sF.Kns"
2 — „sF"
3 — „REMAI"
4 — „arch-E"

2 X 2 TURNYRAS:

1 vieta — „sNp"/„MynDiz" („nGa.Mrj")
2 vieta — „zloba"/„mbr" („t.steel")

Iš tiesų, trečiasis „Impress" turnyras pavyko stulbinančiai. Vienintelis ryškesnis trūkumas buvo tas, kad turnyras nebuvo transliuojamas per hltv sistemą – nepavyko gauti priėjimo prie reikiamų transliacijai serverių. Tačiau turnyro vietoje emocijų tikrai netrūko. Įtikinamą atmosferą sukūrė jėgerių karinio batalijono paskolinti tinklai ir karinė technika, teisėjai vilkėjo militaristiniais drabužiais, nugalėtojams prizus skyrė „Motocentras".

Na, o toliau „Impress" tvarkaraštyje vasaros atostogos bei paruošiamieji darbai rudeniui. Po šio turnyro gimė mintis įkurti „Counter Strike" lygą ir įvairiuose Lietuvos klubuose rengti pastovias komandų varžybas (visai kaip krepšinyje ar futbole), sudarinėti komandų reitingo lenteles ir vėliau organizuoti atkrentamąsias varžybas bei finalus. Kol kas – tai tik pirmosios nekonkrečios idėjos, kaip visa tai išsivystys, pranešime vėliau, na, o dabar aiku tiek, kad ketvirtasis „Counter Strike Impress" taurės čempionatas vyks rugsėjo pabaigoje Kaune.



HALF-LIFE



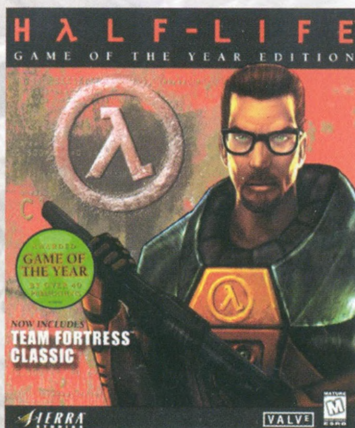
„HALF LIFE 2“ BUS BAIGTAS VASARĄ. RUGPJŪČIO MĖNESĮ „VALVE“ ATIDUODA PABAIGTĄ ŽAIDIMĄ LEIDYBAI IR PLATINIMUI. TAI DAR NĖRA ŽAIDIMO IŠLEIDIMO DATA, „VALVE“, JAU MATYT PASIMOKĖ IŠ TŲ DAUGKARTINIŲ ANONSŲ, KURIUOS PO TO TEKDAVO „STUMDYTI”. ILGAI SVARSTĖME IR DVEJOJOME, KOL NUSPRENDĖME IR MES „UŽKIBTI“ ANT TOKIŲ ŠĮ KARTĄ JAU, RODOS DIDESNĮ PAGRINDĄ TURINČIŲ PAŽADŲ, IR KUO DAUGIAU PAPASAKOTI APIE JŲ BŪSIMĄJĮ DARBĄ. NORS ŠIRDYJE NELABAI TIKIME SALDŽIAIS ŽODŽIAIS, FAKTAS TAS, KAD NESVARBU AR „HALF LIFE 2” PASIRODYS KAIP ŽADAMA, AR VĖL DĖL KOKIŲ NORS NEAIŠKIŲ PRIEŽĄSČIŲ „NUSITEMPS” TOLYN — ŽAIDIMAS VERTAS TIEK DĖMESIO, KIEK JO SKIRIAME ŠIAME NUMERYJE. TAIGI „HALF LIFE 2” — KAS BUVO, KAS YRA IR KAS BUS.





„HALF LIFE“ ISTORIJA

1998 10 31. Išleidžiamas „Half Life“. Tą pačią akimirką Interneto forumai persipildo žinutėmis – to PC žaidėjų bendruomenė dar nematė. Tai geriausias iki šiol išleistas žaidimas. Žaidimu susižavėję „hardcore“ žaidėjai „pereina“ jį per savaitę. Iškart pasipila prašymai sukurti tęsinį, apie ką „užsimena“ ir nuostabiai sukurta žaidimo pabaiga.



1998 12 18. Paskelbiamas „Team Fortress II“ – klasėmis paremtas daugelio žaidėjų „online“ žaidimas, kuris siekia tiesiogiai konkuruoti su tuometiniais „Unreal Tournament“ ir „Quake III“. Žaidimą kuria pirmojo „Team Fortress“ kūrėjai, dabar dirbantys „Valve“. Numatoma išleidimo data – 1999 (iki šiol nepasirodė).

1999 10 31. Po metų „Valve“ išleidžia originaliojo „Half Life“ išplėtimą „Opposing Force“ – jūrų pėstininko išgyvenimus Black Mesa teritorijoje. Kai kuriose vietose pateikiamos užuominos į Gordono Frymano veiksmus, kartojasi scenos iš originaliojo „Half Life“. Išplėtimas geras, tačiau žaidėjai trokšta daug daugiau.



2000 07 01. „Valve“ sudaro sutartį su Interneto tiekėjais ir paskelbia apie „Powerplay“ – bandymą sukurti žaidėjų tinklą. „Nestabdantys“ be „lago“ pasauliai, balso komunikacijos palaikymas, staigus prisijungimas ir jokių krovimo laikų, netgi naudojantis 56 k modemu. Bandymas neišdega ir technologija „tyliai“ uždaroma.

2000 12. Nepasirodžius „Team Fortress II“, „Valve“ kaip kompensaciją išleidžia du fanų sukurtus „mod'us“. Pirmasis – „Gunman Chronicles“ – gan vidutiniškas dinozaurų medžioklės žaidimas. Antrasis – „Counter Strike“. Toliau komentuoti nereikia.

2001 vidurys. Pasklinda gandai, kad „Valve“ dirba su psichologu Polu Ekmanu (Paul Ekman), siekdami sukurti kuo įtaigesnius veikėjus. Tuo tarpu pasirodo „Blue Shift“ – „Half Life“ priedas, originaliai sukurtas



„Half Life“ versijai „Dreamcast“ konsolei. Žaidėjai įvairiai priima šį priedą, tačiau, rodos, daugelio kantrybė pradeda sekti.

2002 03 22. „Valve“ paskelbia apie „Steem“ – platformą, kuri leis siųsti žaidimus pirkėjams Internetu, neperkant brangių CD ir be platin-



tojų. Iškart paaštrėja kalbos, kad „Valve“ šiuo kanalu žada kažką pardavinėti. Klausimas – ką?

2002 pabaiga. Po truputį tampa aišku, kad „Valve“ kuria „Half Life“ tęsinį. Žinutės forumuose, atsitiktiniai smulkūs informacijos „gabalėliai“, tolimi gandai rodo, kad ruošiama kažkas nepaprasto.

2003 04. Pasirodo pirmosios tikros detalės apie „Half Life 2“. „Valve“ direktorius Geibas Niuvelas (Gabe Newel) tvirtai patikina, kad žaidimas pasirodys 2003 09 30.

2003 05 14. „Half Life 2“ pristatomas E3 parodoje. Demonstruojama serija filmukų, kurie staigiai išplinta Internete, ir prasideda nauja ažiotažo banga dėl būsimojo žaidimo galimybių.

2003 07 29. Pirmieji nemalonumai – „Vivendi Universal“ paskelbia, kad „Half Life 2“ nepasirodys rugsėjo 30. Geibas Niuvelas nustebęs: „Pirmą kartą girdžiu apie atidėjimą“.

2003 09 11. Išleisti pirmieji naujosios kartos video plokščių testai. Prasideda ginčai, mat „Valve“ apkaltinama tuo, jog specialiai pritaikė testus ATI naudai. „Valve“ tvirtinimai pasirodo teisingi – naujosios kartos ATI plokštės planuojamos pardavinėti su originalia žaidimo kopija. „nVidia“ pažada vartotojams, kad išspręs problemą kartu su „Valve“.

2003 09 23. „Valve“ pagaliau pripažista, kad žaidimas nepasirodys rugsėjo 30. „Valve“ marketingo direktorius Dagas Lombardi (Doug Lombardi) tvirtina, kad žaidimą numatoma išleisti švenčių sezono metu.

2003 10 07. Pasklinda gandai, kad iš „Valve“ serverių pavogtas „Half Life 2“ programinis kodas. Dėl šios priežasties žaidimas oficialiai atidedamas iki kitų metų balandžio.

2004 01 16. Pasklinda gandai, kad iš pavogto kodo „sujungtas“ ir rusų kalba įgarsintas „Half Life 2“ pardavinėjamas Rusijoje (žr. nuotrauką).



2004 02 03. Dagas Lombardi tvirtina, kad „Half Life 2“ išleidimas iš pavasario perkeliamas į vasarą.

SIUŽETAS



NIEKO NUOSTABAUS, KAD „VALVE" DIDŽIAUSIOJE PASLAPTYJE BANDO IŠLAIKYTI BŪSIMOJO ŽAIDIMO SIUŽETĄ, VIS DĖLTO IŠ KŪRĖJŲ BEI KITŲ ŠALTINIŲ GALIMA SUSIDĖLIOTI LABAI ABSTRAKTŲ „PUZZLE" APIE TAI, KOKIE NUOTYKIAI MŪSŲ LAUKIA „HALF-LIFE 2" PASAULYJE.

Valdysime tą patį pagrindinį herojų, mokslininką Gordon'ą Fryman'ą. Herojus atsiduria Žemėje, pilnoje ateivių, kurie baigia išnaudoti planetos resursus ir sunaikinti žmonių populiaciją. Fryman'ui tenka gelbėti pasaulį nuo blogio, kurį jis pats „išleido" pirmame žaidime „Black Mesa" avarijos metu. Daugelis Gordon'ui brangių žmonių tiki jo sėkme ir pasiryžę bet kokia kaina jam padėti.

Nors pagrindinis herojus ir „grįžta", ko gero, nepamatysime nė vienas iš pirmosios dalies aplinkų: „Black Mesa" tyrimų laboratorija po baisiosios nelaimės nugrimzdo užmarštin, o mes atsidursime visiškai naujoje vietoje, kuri, kas įdomiausia, bus labai artima mums, rytų europiečiams. Pagrindinis „Half Life 2" veiksmas vyks rytų Europos vietovėje, pavadinimu City 17. Iš kitų lokacijų žinomas tik dar vienas kaimyninis tamsos miestelis Ravenholm. Kitų vietovių „Valve" neatskleidžia, o Geib'as Niuvel'as šiuo klausimu teprasitarė tik tiek, kad „visas žaidimas vyks Žemėje". Taigi žaidėjams šį kartą neteks keliauti į ateivių Xen pasaulį.



Nors veiksmas vyks žemėje, ji tikrai nebus mums pažįstama: aplink pilna ateivių, zombių, priešiškai nusiteikusių žmonių ir kitų pavojų. Kas ir kodėl čia vyksta, kiek laiko praėjo nuo įvykių „Black Mesa", „Valve" neatskleidžia. Suprantama, kadangi tai ir bus pagrindinis mūsų tikslas žaidime. Gordon'as Fryman'as tiek pat pasimetęs ir nieko nežinantis, kaip ir jūs, ir naujojo pasaulio istoriją bei įvykių priežastis bei pasekmes aiškinsitės kartu su juo. Viską matysite jo akimis, žaidime nebus iš anksto paruoštų „skriptinių" trečiojo asmens scenų, kinematografinių animacijos intarpų ir netgi negirdėsite Gordon'o kalbant. Komentuoja Niuvel'as: „Jūs esate Gordon'as Fryman'as. Jūs bandote vėl susisiekti su savo draugais. Sužinote, kad dalis jų dar yra gyvi, ir bandote išsiaiškinti, kas vyksta. Jūs nežinote, kodėl čia esate, ir ką yra suplanavęs G-Man. Daugelis žmonių labai apsidžiaugia, vėl išvydę tuos pačius veikėjus, tad leisti žaidėjams pajusti, kad jie ieško savo draugų, yra svarbu — žaidėjai prisimins savo patirtį pirmajame žaidime ir bus maloniai nustebinti.







DEMONSTRACIJOS PARODOJE E3 2004

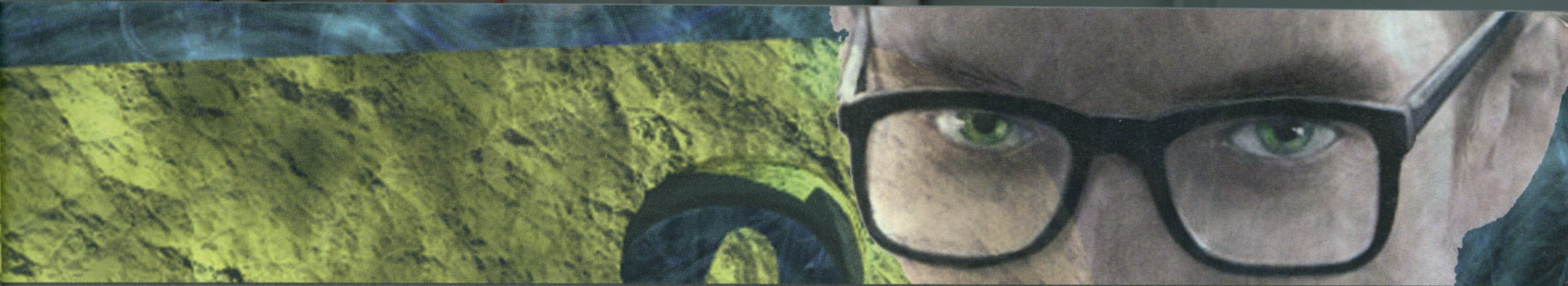


„Half Life 2“ šių metų E3 parodoje buvo demonstruojamas net dviejose vietose. Įsikūrę visai šalia, žaidimo video demonstracines scenas savo stenduose rodė „ATI“ bei „Valve“. Nė vienoje demonstracijoje nebuvo rodomas gyvas žaidimas — abi kompanijos rėmėsi anksčiau įrašytais žaidimo vaizdais. Nors skirtinguose stenduose buvo rodomos ne vienodos scenos, buvo galima pamanyti, kad „Valve“ jas paruošė iš vieno ir to paties lygio. Buvo rodomos veido animacijos scenos su G-Man, masinės policijos antpuolių scenos, bagio vairavimo demonstracija, pristatyta keletas naujų veikėjų bei naujas, paslaptingas miestas Ravenholm. Pasak „Valve“ marketingo direktoriaus Dag'o Vud'o (Doug Wood), tai bus siaubo miestas, kuriame teks kautis su zombiais ir kitais keistais padarais, o įvairius aplinkos daiktus reikės panaudoti kaip ginklus.

Taip pat labai įdomu tai, kad „Valve“ įkūrėjas ir vadovas Geib'as Niuvel'as (Gabe Newell) demonstravo ant „Half Life 2x“ variklio sukurtą „Counter Strike“ versiją, pavadinimu „Source“. Pusantros minutės demonstraciniame video buvo galima išvysti puikius naujo vaizdo efektus, taip pat autentišką ir visiems pažįstamą CS išvaizdą, kadangi veiksmas vyko klasikiniame žemėlapyje Aztec. Niuvel'as prižadėjo, kad visi originaliojo „Half Life“ priedai, tarp jų ir „Team Fortress“, bus perkurti ant naujojo variklio.









„VALVE“ PER DAUG NEPLEPA APIE PAGRINDINIUS ŽAIDIMO VEIKĖJUS, TAČIAU ŠIOKIA TOKIA INFORMACIJA APIE ŽAIDIMO HEROJUS YRA. SUSIPAŽINKITE.

VEIKĖJAI



GORDON FREEMAN

Pagrindinis žaidimo herojus, kurį ir valdysime. Gordonas seniau buvo eilinis mokslininkas Anomalių Medžiagų laboratorijoje „Black Mesa“. Mūsų herojus pirmoje dalyje kovojo ir bandė išlikti „Black Mesa“. O dabar Gordonas sugrižo į tą pačią vietą ir turi vykdyti paslaptingo darbdavio G-Man įsakymus.



G-MAN

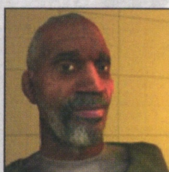
Gordono darbdavys. Niekas nežino, ar jis draugas, ar priešas. Pirmajame „Half Life“ žaidime jis visada žinojo daugiau už Gordoną ir buvo vienu žingsniu priešakyje. Žaidimo pabaigoje jis pasiūlė Gordonui galimybę dirbti jam arba pakliūti į mūšį, kuris tikrai nuvestų į mirtį. Kaip matome HL 2 žaidime jūs nusprendėte prisijungti prie paslaptingojo G-Man.





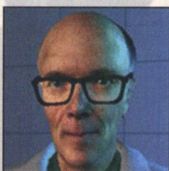
ALYX

Gordono pagalbininkė, šalutinė veikėja. Tai Eli Vance, vieno iš mokslininkų, su kuriais Gordonas buvo susidūręs originaliame žaidime, dukra. Ji sukūrė robotą, vardu Dog. Alyx yra labai protinga mergina, ji ne kartą padės Gordonui sunkiomis akimirkomis.



DR. ELI VANCE

Alyx tėvas, vienas iš nedaugelio kolegų mokslininkų, išgyvenęs „Black Mesa“ tragediją. Dabar, kaip ir Frymanas, jis išmoko pakovoti už save, nusimano ginkluose ir išlikimo technikoje. Kartu su dukra, Eli, visada pasiryžęs mums padėti.



DR. KLEINER

Kitas po incidento išlikęs mokslininkas. Priešingai nei Eli Vance, Kleineris išliko toks pats užsispyręs mokslininkas, nuolat nepatenkintas ir dejuojantis.



DR. JUDITH MOSSMAN

Tai vienintelė mokslininkė iš grupės, kuri niekada nebuvo „Black Mesa“ ir niekada nematė Gordono, kol jis nepakliuvo į City 17. Ji yra Eli Vance tyrimų partnerė, tačiau nereikia jos maišyti su Alyx mama, kuri žuvo „Black Mesa“ tragedijos metu.



BARNEY CALHOUN

Ne pats gudriausias apsaugos darbininkas taip pat sugrįžo. Barnis buvo mielas veikėjas pirmame žaidime, vis nuvesdavęs mirčiai į nasrus arba bandydavęs mus apgauti ir užmušti. Barnio populiarumas fanų tarpe lėmė vieno žaidėjo išplėtimo „Blue Shift“ pasirodymą.





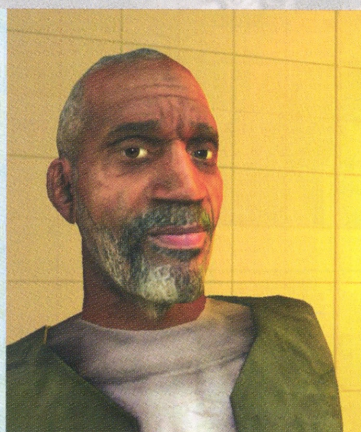
TĖVAS GRIGORY

Visiškai naujas „Half Life 2“ veikėjas – išlikusiųjų vienuolis. Kai nesimeldžia, jis klaidžioja po miestą rengdamas genialius spąstus priešo kariams, ir kartais lydi mus žaidime pavojingomis vietomis.

VORTIGAUNT

Ateivių vergų priešas iš Xen pasaulio pirmajame žaidime dabar prisijungia prie jūsų pusės. Kodėl jis nusprendė stoti į žmonių pusę, neaišku — tai sužinosime tik žaidime.











SU ŠIAIS ŽMONĖMIS, GYVIAIS IR KARINĖMIS MAŠINOMIS GORDONUI IR KITIEMS HEROJAMS TEKS SUSIKAUTI „HALF LIFE 2" ŽAIDIME.

PRIEŠAI



SUSIVIENIJIMO KARYS

Esminė Susivienijimo („Combine") pajėgų „mėsa". Kol kas nedaug težinoma apie Susivienijimą. Sklando gandai, kad jie yra pusiau ateiviai – pusiau žmonės. Dėl šios priežasties jie ir vadinasi Susivienijimu. Kad ir kas jie būtų, jų pilna City 17 ir jų tikrai nemėgsta Gordonas Frymanas.



SUSIVIENIJIMO POLICIJA

Jie palaiko tvarką City 17 ir dažnai saugo svarbias vietoves, pavyzdžiui, kalėjimą.



SKRUZDŽIŲ LIŪTAS

Vienas iš naujų ateivių, su kuriais susidursime keliaudami po City 17. Nors ir mirtinas priešas, naudojant ateivių feromonus, šią pabaisą galima apgauti ir priversti patikėti, kad esate vienas iš jų, ir taip skruzdžių liūtą panaudoti kitų priešų atakoms.



SKRUZDŽIŲ LIŪTAS — SARGYBINIS

Tris kartus didesni ir tris kartus stipresni, nei aukščiau minėtieji ateiviai. Be to, jų tikrai neapgausi pigiais triukais ir nepriversi tarnauti sau. Priartėk prie jų per arti ir iškart lėksi į orą.



KRABAS

Bene labiausiai varginantis, tačiau ir įdomiausias originaliojo žaidimo ateivis. Nors ir mažutis, jis sugeba staigiai užšokti ant veido ir į jį įsisiurbti, taip paversdamas žmogų ar kitą ateivį zombiu.



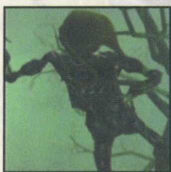
NUODINGASIS KRABAS

Kai tik pamanai, kad už krabą nieko negali būti blogiau, sutinki krabus su nuodais, kurie staigiai veikia ir paverčia herojų zombiu.



ZOMBIS

Sėkmingos krabo atakos rezultatas. Naujame žaidime šie padarai turi daugiau triukų: nutrūkus kojoms, jie gali šliaužti. Krabas gali atsijungti, jei zombis per daug sužalojamas, ir pulti kitą.



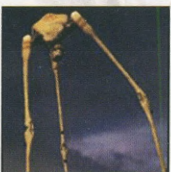
GREITASIS ZOMBIS

Daug kietesni ir, kaip teigia vardas, greitesni zombiai. Jie paprastai jūsų tyko medžiuose ir iššokę bėga link jūsų beprotiškais greičiais.



HYDRA

Apie šį padarą mažai težinoma. Tai yra vandenyje gyvenantis ateivis, kuris puls savo čiuptuvais neapdairiai priartėjusią auką, nesvarbu, ar tai būtų žmogus, ateivis ar robotas.



ŽENGĖJAI

Ko gero, įspūdingiausi matyti priešai naujajame „Half Life". Gigantiškos mašinos, apginkluotos lazerine patranka, savo ilgomis, lieknomis galūnėmis gali perdurti ant žemės esančius žmones. Šis monstras yra labai galingas ir labai gudrus. Atidžiai stebėkite City 17 elektros stulpus - tai gali būti Žengėjo galūnė...



SUSIVIENIJIMO ATAKOS LAIVAS

Greitas, skraidantis ir mirtinas. Pasirodžius šiam laivui, geriau bėgti ir ieškoti priedangos.



SUSIVIENIJIMO TRANSPORTERIS

Tai skraidantis organikos ir mechaninių dalių mišinys. Nežinoma, ar jis yra ginkluotas kokiais nors ginklais, tačiau jis staigiai Susivienijimo karius perneša į karštas vietas.



SKANERIAI

Šie skraidantys padarai veikia kaip kameros ir šnipinėja visus, kuriuos pamato. Jei jus pastebėjo skaneris, neilgai trukus galite tikėtis puolimo iš priešo pajėgų. Pasistenkite jų vengti.



RIEDANČIOS MINOS

Šių minų pilna keliuose už City 17. Jei vairuojate transporto priemonę, šie daikčiukai bandys „prisisegti" prie automobilio ir ji sunaikinti. Jei einate pėsčiomis, jie kirs į jus elektros iškrova.



ŽMONIŲ HAKERIAI

Kaip sufleruoja pavadinimas, šie robotai bandys į jus „įsilaužti", o tai tikrai be galo nemalonu ir pavojinga. Laimei, jie praktiškai neginkluoti ir nesunkiai sunaikinami.

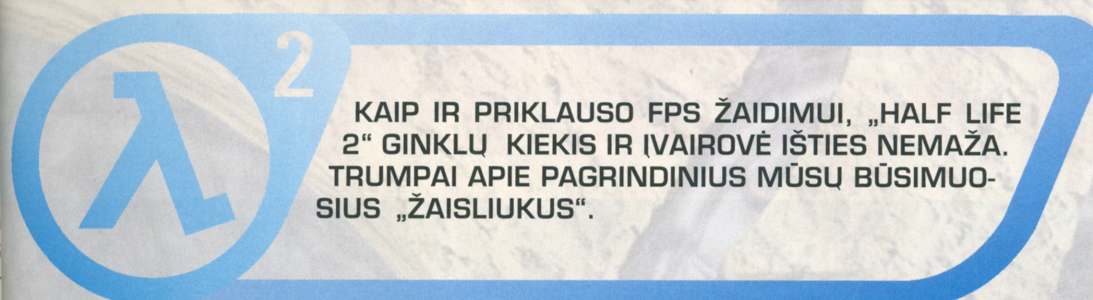


ŽUDIKĖS

Prisimenant žudikes iš pirmojo „Half Life", patartina nenuvertinti jų efektyvumo ir daromos žalos.

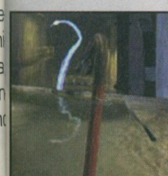






KAIP IR PRIKLAUSO FPS ŽAIDIMUI, „HALF LIFE 2“ GINKLŲ KIEKIS IR ĮVAIROVĖ IŠTIES NEMAŽA. TRUMPAI APIE PAGRINDINIUS MŪSŲ BŪSIMUOSIUS „ŽAISLIUKUS“.

GINKLAI



LAUŽTUVAS

Geriausias artimosios kovos ginklas „sugrįžta“. Naudojamas daugiausia dėžių daužymui ir zombių tvatinimui.



ELEKTROS LAZDA

Jei sugebėsite pavogti šį ginklą iš Susivienijimo policininkų, turėsite puikų įrankį, kuriuo galėsite apsiginti nuo įvairių plėšikų ir kitų nepageidaujamų priekabiautojų.



„USP MATCH“ PISTOLETAS

Tai – pagrindinis ginklas, pakeisiantis pirmojo žaidimo „Glock“. „USP Match“ yra standartinis 9 mm pistoletas su 15 kulkų šaudmenų dėklu. Mirtinas kovojant prieš žmones, tačiau menkai efektyvus prieš tokius monstrus, kaip Žengėjai.



„357 MAGNUM“ PISTOLETAS

Antrasis žinomas pistoletas. Nors turi tik 6 šaudmenų apkabą, „Magnum“ ulkos daro daug daugiau žalos mogiškosios prigimties prieams. Reikia nepamiršti ir labai ukšto taiklumo.

I&K MP-7 AUTOMATAS

Naujasis „Heckler & Koch“ asmeinės gynybos ginklas gali perkirsti šarvus. Turi 20-ies ar 40-ies šovinių apkabą, tad šiuo ginklu daugiausia naudositės užpuolus būriui Susivienijimo karių.

XM-29 SABR ŠAUTUVAS

Tai yra galingas 5.56 mm puolamasis šautuvas, sujungtas su 20 mm granatsvaidžiu. Juo tiesiog galima „plėšyti“ krūvas Susivienijimo ir ateivių taikinių, be to, jis efektyviai veikia prieš šarvuotus taikinius.



SNAIPERINIS ŠAUTUVAS

Joks FPS žaidimas neapsieina be snaiperio ginklo. Tiesa, jo specifikacijos dar nežinomos, tačiau faktas, kad priešų galvas galėsime „kepti“ patogiai įsitaisę kur nors atokioje vietoje.

SPAS-12 ŠRATINIS ŠAUTUVAS

Galingas šratinis šautuvas, turintis 8 šaudmenis. Labai efektyviai veiks artimojoje kovoje prieš lengvai šarvuotus priešus, tačiau tolimose kovose ar su stipriai ginkluotais priešais iš jo naudos nebus.



„GAUSS“ ENERGETINIS GINKLAS

Eksperimentinis energetinis ginklas iš pirmojo žaidimo perėjo prototipo stadiją, ir dabar yra be galo galingas. Yra stacionari versija, montuojama ant transporto priemonių bei nešiojama, leidžianti visur ir visada doroti priešus.



MANIPULIATORIUS

Įdomus ginklas, ne kartą demonstruotas įrodinėjant variklio galimybes. Jis leidžia paimti aplinkos objektą ir sviesti jį į priešą su didžiule jėga. Turint omenyje, kad daugelis objektų žaidime bus interaktyvūs, su šiuo daikčiuku žaisti bus labai įdomu.

PADEGAMASIS ŠAUTUVAS

Detalių apie šią balistinę ugnies mašiną kol kas nėra, tačiau aiškiai galima tikėtis daugybės negyvų priešų.



AUKŠTO SPROGIMO GRANATA

Standartinė granata, paprasta ir efektyvi. Ją galima mesti ar paridenti.



RPG („ROCKET PROPELLED GRENADE“)

Sugrįžta dar vienas senas, mėgiamas ginklas. Taikomas lazeriu, labai pavojingas ir galingas, puikiai tinkamas naudoti prieš skraidančius priešų aparatus.

MOLOTOVO KOKTEILIS

Klasika nemiršta. Buteliukai su degančiu skysčiu ir skudurų padegimui puikiai „pakeps“ būrelį priešų.



ATEIVIŲ FEROMONAI

Naudojami pritraukti skruzdžių liūtams. Kol turėsite juos savo inventoriuje, skruzdžių liūtai jūsų nepuls. Dar daugiau, sviedę tokį į priešų karį, išvysite labai smagų ateivių liūtų maitinimosi spektaklį.

LANKAS

Sugrįžta ir senasis lankas iš originaliojo „Half Life“, pagerintas snaiperiniu taikikliu.





„STEAM“

„Steam“ yra „Valve“ sukurta programinio turinio tiekimo sistema Internetu. Šios sistemos galimybės ir potencialas panaudojimui išties stulbinantis. Tai gali pakeisti būdą, kuriuo mes žaidžiame žaidimus, pakeisti pačius žaidimus ir atverti naują rinką, išlaisvinant kūrėjus nuo leidėjų ir distributorių suvaržymų. Žinoma, jei ji veiks.

„Steam“ sistema jau veikia. Praėjusi sėkmingą „beta“ testavimą, oficialių „Valve“ žaidimų parsisiuntimo sistema prieinama visiems adresu www.steampowered.com. Norint prieiti prie šios sistemos, reikia tik vieno dalyko – originalaus „Half Life“ žaidimo CD kodo. „Steam“ šiuo metu galima parsisiųsti šiuos žaidimus: „Half Life“, „Counter Strike 1.6“ ir „Counter Strike: Condition Zero“, „Opposing Force“, „Day of Defeat“, „Team Fortress Classic“ ir „Deathmatch Classic“. Kai „Steam“ programa suinstaliuota, kiekvienas parsiųstas žaidimas yra automatiškai atnaujinamas. Paprastai, jei žaidžiate kurį nors žaidimą „online“, programa kitą žaidimą atnaujina fone. Idėja tokia, kad ši programa nuolat atsinaujintų, netrukdytų žaisti ir negaišintų laiko siuntimams. Nuolatinis atnaujinimas turi dar vieną privalumą – žaidžiant „online“, eliminuojama „cheat'ų“ naudojimo galimybė, mat viskas veikia ant naujausio programinio kodo, kuris būna apsaugotas nuo „cheat'inimo“. Saugumas yra viena svarbiausių sričių, kurią „Valve“ stengiasi stiprinti. Pasak projektų vadovo Eriko Džonsono (Er Johnson), vadinamoji „Anti Cheat sistema nuolat tobulinama.



Naujų žaidimų parsisiuntim taip pat naudojamas toks pat f ninio siuntimo, pavadinto „srove le“, metodas. Idėja paremta tu kad „Steam“ leis žaidimo „failus parsisiųsti keliomis savaitėmi anksčiau, nei pasirodys pats ža dimas. O atėjus išleidimo data „Steam“ įjungs žaidimą, ir galės te žaisti nieko nelaukdami.

Be siuntimo „Steam“ turi ir k letą papildomų savybių, kurios k kas veikia nelabai stabiliai: tai žinučių siuntimas (ICQ ar „MS massenger“ tipo), kuris galima ir pačiuose žaidimuose, taip pa „serverių“ ieškojimas pagal įva rius kriterijus, bei mažų žaidimu kų, tokių kaip šachmatai ar šaš kės, žaidimas „online“.

„Steam“ sistema jau naudojas didelis skaičius žaidėjų. Ji kol ka nėra labai stabili, nuolat „išlen da“ didesnės ar mažesnės kla dos, tačiau tikrieji išbandymai lau kia ateityje, kai pasirodys „Half L fe 2“ (ji irgi bus galima siųsti per „Steam“. Kūrėjai planuoja kad tai kainuos apie 10 doleri per mėnesį). Be to, jau yra pla nų per „Steam“ sistemą platin ir ne „Valve“ žaidimus, pavyzdžiu piratų tematikos „MMORPG P rates of the Burning Sea“.

Welcome to Steam - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://www.steampowered.com

VALVE NEWS GET STEAM NOW CYBER CAFÉS SUPPORT FORUMS STATUS

STEAM

BECOME PART OF THE STEAM COMMUNITY

- Play the latest Valve games (like Counter-Strike: Condition Zero!)
- Get automatic updates (no more patching!)
- Chat with friends, even while you play
- Find the best servers & find your friends' games
- Receive Steam-Only special offers

GET STEAM NOW!

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

CS:CZ HAS BEEN RELEASED! GET IT NOW ON STEAM!

HARDWARE SURVEY

Check out the results of the "Half-Life 2 Hardware Survey". More than half a million respondents have taken part so far.

WHAT IS STEAM?

Steam is Valve's new way of getting games into your hands ASAP. Games like

Latest News

CZ, CS Update Released

An update for CS:CZ and Counter-Strike has just been released. Additionally, WON authentication servers will be

Done Internet

VARIKLIS

„Half Life 2" yra kuriamas ant „Valve" sukurto variklio „Source". Praėjusiais metais pirmieji ant šio variklio sukurti vaizdai visiems išplėtė akis ir atvėpė žandikaulius. Tiesa, šiemet mes jau spėjome ne tik pamatyti, bet ir sužaisti technologiškai šiuo metu pažangiausią „Far Cry", tačiau būsimasis „Half Life 2" „Source" turėtų pranokti ir žydrai– žalius tolius „piešiantį" vokiečių „Crytek" variklį.

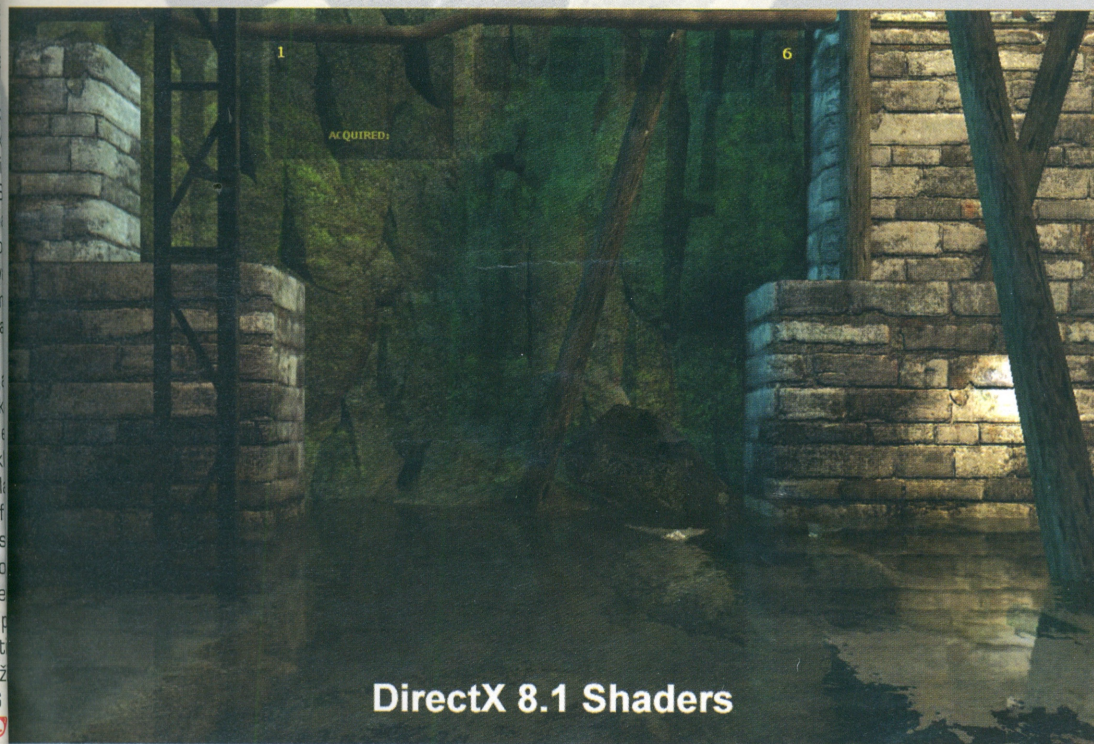
„Source" variklio pagalba „Valve" kuria įtikinamas, įdomias ir reaktyvias aplinkas, iš kurių bus sudarytas žaidimas. „Source" pasaulį atkuria nepaprastai detaliai, panaudodamas tokias technologijas kaip naujausi „pikselšeideriai" (ta pati technologija, naudota kuriant Sali kailį CG animaciniame filme „Monstrų Biuras"), dalelių efektai (kodas, apibūdinantis garus, ugnį, kenksmingas dujas) ir paviršiaus nelygumų kartografavimas (smulkios detalės plytose, medžiuose ir kitose medžiagose). „Valve" į variklį įtraukė ir pagal licenciją įsigytą „Havok" fizikos kodą. Dabar vietoje to, kad animuotų kiekvieną individualią reakciją žaidime, „Valve" gali įjungti kodą ir tiesiog leisti žaidimui pačiam išspręsti ir atvaizduoti reakciją. Kiekviena laisva aplinkos dalelė turi savo „smegenis" — nereikia „paaiškinti" lentai, kad smūgiavus į ją su laužtuvu, jai reikia pajudėti keliasdešimt centimetrų į tam tikrą pusę; ji tai „išskaičiuoja" pati.

„Source" yra išties galingas ir brangus produktas, prie kurio „Valve" dirba jau penkeris metus. Kam skirti tokias didžiules investicijas į šią technologiją? Jei viskas padaryta teisingai, „Valve" gali „iškirpti" iš anksto parašytas „skriptines" scenas ir leisti žaidimui pačiam kurti situacijas. „Skriptinių" scenų žaidime bus, tačiau per daug nesigilindami jų nepastebėsime, nes jos bus daug platesnės ir atviresnės žaidėjo veiksmams. Gei-b'as Niuvel'as ne kartą pabrėžė, kad, jo nuomone, per daug puikiai surežisuoti siužetiniai momentai pirmame žaidime veikėją palikdavo „už borto". Šį kartą bus kitaip — „Valve" nori tiesiogiai „įkišti" žaidėją į pačias svarbiausias žaidimo akimirkas.

„Source" variklis leis kurti organinius galvosūkių sprendimus. Anksčiau įvairūs kranai bei keltuvai buvo fiksuoti ant tiesinių kanalų, o dabar jų valdymas absoliučiai priklauso nuo veikėjo. „Valve" gali suteikti žaidėjui krūvą dėžių, statinių ir baldų, o kaip jais pasinaudoję ištrūksite iš spąstų — tik jūsų išmonės reikalas.



DirectX 9 Shaders



DirectX 8.1 Shaders

Toks laisvumo lygis sukuria „Valve" ne vieną problemą, kadangi viskas turi būti apskaičiuota itin tiksliai ir turėti savo charakteristikas. Gordonas, pavyzdžiui, sveria 85 kilogramus, ir paviršiai turi atitinkamai reaguoti į jo svorį. Garsas taip pat yra modeliuojamas pagal skirtingų paviršių atspindėjimą.

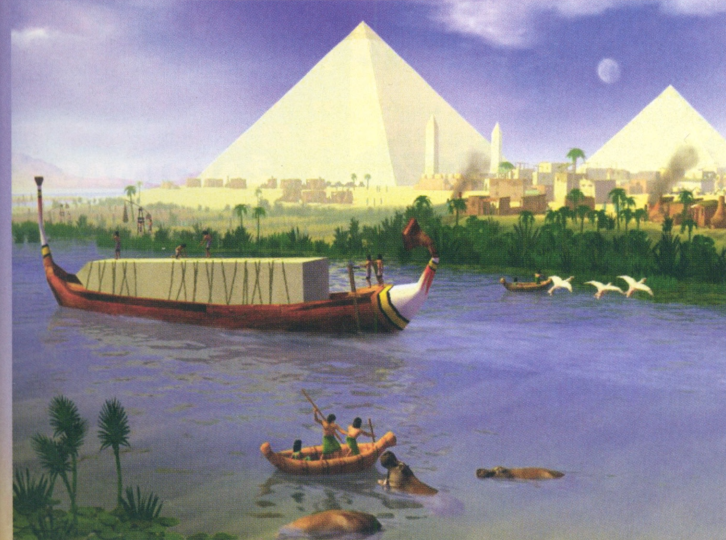
Į „Half Life 2" „sukištas" beveik visas pelnas, gautas už ankstesniuosius žaidimus – apie 40 milijonų dolerių. Darbas su „Source" varikliu buvo pradėtas tik tada, kai buvo išanalizuotos ir patikrintos pagrindinės lygių dizaino, istorijos ir meninio apipavidalinimo idėjos. Tai variklis, unikaliai tinkantis šiam žaidimui, jis sukurtas tam, kad papasakotų istoriją.

NEWS ...UB

IMMORTAL CITIES:
CHILDREN OF THE NILE

NESENIAI praūžusi „Vivendi Universal Games" studijos darbuotojų atleidimo banga, be abejo, paveikė ir „Immersions", puikių miestų statybos „Caesar" ir „Pharao" žaidimų kūrėja, ir, rodos, liko mažai vilčių išvysti kažką naujo šio žanro „padangėje". Tačiau prieš kelerius metus keletas buvusių „Immersions" darbuotojų suformavo savo studiją „Tilted Mill", siekdami pradėti kurti šio žanro žaidimus. Taip gimė „Immortal Cities: Children of Nile". Kaip nurodo pavadinimas, tai — žaidimas, pradėsiantis naują statybų/RTS seriją.

„Children of Nile" būtų galima apibūdinti kaip miestų statybos — „The Sims" ir „Civilization" mišinį, tačiau šis žaidimas turės ir daug visiškai naujų bruožų, nepalyginamų su ankstesniais žaidimais. Ištyrinėję senų statybos / RTS žaidimų pasiekimus ir klaidas, „Tilted Mill" nusprendė sukurti žaidimą apie žmones, o ne abstrakčias sistemas. Taigi visas žaidimas paremtas atskirų namų ūkių valdymu. Kiekviename name yra šeima ir visos jos turi savo poreikius ir norus. Jūsų kaip faraono darbas — sukurti tokią aplinką, kurioje gyventojai būtų laimingi ir saugūs. Pakilus gyventojų laimės reitingui, didės jūsų prestižas, kuris yra labai svarbus ve-

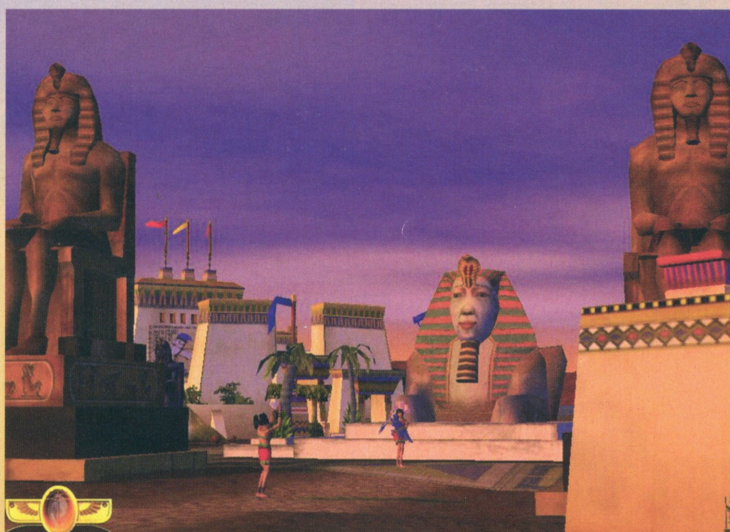




dant savo dinastiją į priekį. Matote, žaisdami turėsite pergyventi visus tris pagrindinius senovės Egipto istorijos periodus: aukso karalystę, viduriniąją karalystę ir naująją karalystę. Jūsų faraonas yra tik dinastijos grandis, kuris galiausiai mirs, ir nuo pasiekto prestižo lygio priklausys, ar jūsų dinastija tęsis, ar žlugs.

Žaidžiant „Children", jums teks įtikinti „išsibarsčiusius" kaimo gyventojus grįžti gyventi į jūsų valdomą miestą. Turėsite pereiti ne vieną civilizacijos etapą, kol medžiojantys ir jokio visuomenės supratimo neturintys egiptiečiai taps didžiausia senovės tauta. Įkūrus žemės ūkį, atsiras fermeriai, gaminantys maistą, už kurį norės tam tikrų prekių. Tai lems darbininkų atsiradimą; darbininkai žaliavas pavers prekėmis, o tai „nuves" į klasių sistemą, nes išsivystys vidutinioji ir aukštesniosios klasės.

Be abejo, reikės rūpintis ir struktūriniu miestų augimu bei įvairiais civilizacijos klestėjimą „stumiančiais" įrankiais. Teks statyti šventyklas kunigams, samdyti raštininkus, renkančius mokesčius, prižiūrėtojus, kontroliuojančius didžiąsias statybas (kanalų, šventyklų ar piramidžių), generolus, komanduojančius tvarką palaikantiems kariniams daliniams. Taip pat reikės rūpintis prekybos kelių tiesimu, tiekimo linijų organizavimu, kurios leis importuoti retas medžiagas ir iš jų gaminti prabangius daiktus. O visa tai, žinoma, yra daroma dėl to, kad jūsų piliečiai vis daugiau ir efektyviau dirbtų, norėdami sau leisti įsigyti vis geresnių prekių.





Didelį vaidmenį žaidime, be abejo, vaidins religija. Na, gatvėse nesutiksite dievų, kaip kad pasitaikydavo ankstesniuose žaidimuose, tačiau reikės pristatyti daug šventyklų, kuriose piliečiai galės melstis įvairiausiems Egipto dievams.

Kūrėjai išties stengėsi padaryti kuo gyvesnį žaidimą, ir pasiūlys vieną įdomų, tačiau kol kas sunkiai įsivaizduojamą sprendimą. Apie miesto gerovę turėsite spręsti ne iš lentelių ir kreivių, o tiesiogiai stebėdami žmonių gyvenimą. Piliečiai ne šiaip sau atsitiktinai vaikšto gatvėmis, kiekvienas jų turi savo tikslus ir užduotis. Galėsite sekti savo žmonių gyvenimus: prabudimą iš ryto, darbą laukuose, amatininkų dirbtuvėse ar kitose vietose, sugrįžimą į namus. Išvydę apvogtą žmogų, suprasite, kad reikia spręsti nusikalstamumo problemas, o gatvėje išmaldos prašantis vargeta „sufleruos", kad reikia kelti darbingumo lygį.

„Children of the Nile", rodos, ruošiasi tapti nauju žingsniu miestų statybos žanre. Tiesa, tuo įsitikinsime dar negreitai – žaidimas žada pasirodyti tik pačioje metų pabaigoje arba kitų metų pradžioje.

„SCRAPLAND" — NAUJASIS „MCGEE" ŽAIDIMAS

Žymusis prodiuseris „American McGee", išleidęs ekstravagantiškąjį „Alice" ir šiuo metu dirbantis prie „American McGee's Oz", paskelbė apie naują trečiojo asmens veiksmo-nuotykių žaidimą PC ir „Xbox" konsolei „Scrapland".

Žaidime valdysime herojų D-Tritus – robotą, surinktą iš šiukšlynan išmestų dalių. Nusileidęs ant asteroido, robotas įsivelia į keistų žudynių eilę, kurias jam ir reikia išsiaiškinti. D-Tritus turės įvairių savybių: galės kautis su priešais pats, naudoti skraidančius laivus, netgi perimti kitus robotus ir išnaudoti jų unikalias savybes. „McGee" žaidimą komentavo taip: „*Scrapland* yra ypač unikalus laisvos formos žaidimas, kuris išnaudoja tokių žaidimų kaip GTA3 sėkmę, tačiau veda veiksmą vienu žingsniu toliau."

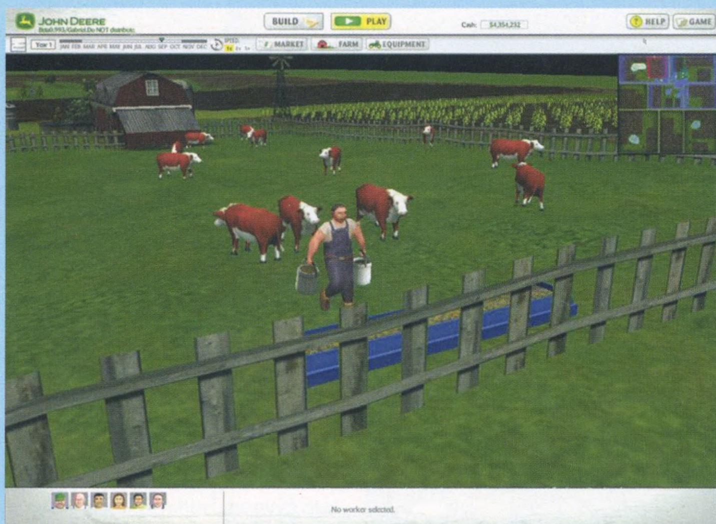
„Scrapland" turėtų pasirodyti metų pabaigoje ar kitų metų pradžioje.

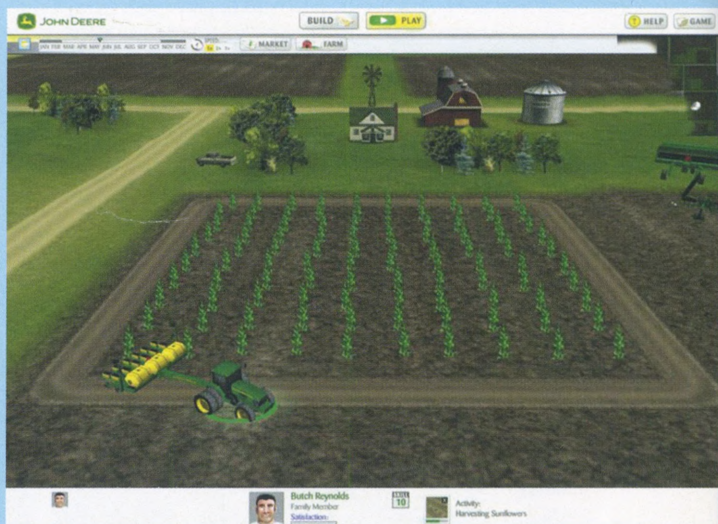


KURIAMAS NAUJAS „ELDER SCROLLS" ŽAIDIMAS?

„Bethesda Softworks", nuostabios RPG serijos „Elder Scrolls" (paskutinioji dalis „Morrowind" buvo daugelio pripažinta geriausiu metų žaidimu ir vienu geriausiu RPG istorijoje) kūrėja skelbia, jog ieško programuotojų naujos kartos RPG žaidimų kūrimui. Pranešime teigiama, kad: „Ieškoma komanda, kuri išspaus viską iš RPG kūrybos PC ir ateities kartos konsolėms".

Tiesa, nors šie skelbimai ir yra užuomina į naujos kartos „Elder Scrolls" žaidimą, kol kas jokių oficialių pranešimų apie galimus tęsinius nėra. „Bethesda" atstovas susidariusią padėtį komentuoja taip: „Mes neatskleidžiame, kokiems produktams reikalingi šie darbuotojai".





FERMERIO SIMULIATORIUS

„Bold Games" paskelbė kuriantys PC žaidimą „John Deere American Farmer". Tai bus fermerio simuliatorius – iki šiol dar niekada nebandyta sritis žaidimuose. „American Farmer" leidžiamas su vienos didžiausių JAV žemės ūkio įrangos kompanijų „Deere & Company" licencija. Jame žaidėjams teks įkurti ir kuo sėkmingiau vadovauti fermai.

Kurdami savo fermą žaidėjai turės nuspręsti, kuriuos grūdus sodinti, kuriuos gyvulius auginti, kiek ir kokių samdyti darbuotojų, kokią pirkti įrangą ir kokie pastatai reikalingi fermai. Visi žaidėjo sprendimai darys įtaką galutinei fermos sėkmei ar žlugimui. Be to, netruks ir atsitiktinių nevaldomų faktorių, tokių kaip apkrėtimas parazitais, nepalankios oro sąlygos bei nenuspėjamas rinkos judėjimas.



„John Deere American Farmer leidžia žaidėjams įkurti ir įrengti jų pačių sėkmingą fermą, panaudojant savo planavimo įgūdžius ir „Deere" įrangą, geriausiai žinomą žemės ūkio „brendą" fermerių bendruomenėje", — kalbėjo Paul Rinde, motininės „Bold Games" kompanijos „Destineer CEO". „Tai pati autentiškiausia ūkininkavimo patirtis, be to, kad dirbtum laukuose pats".

„American Farmer" anonsuotas išleisti JAV teritorijoje. Kaip bus su Europa nežinia, tačiau žinant Europos Sąjungos didžiulį dėmesį žemės ūkiui, reikia tikėtis žaidimas atkeliaus ir čia, taigi galėsime virtualiai pasidarbuoti laukuose ir mes.

„WORLD OF WARCRAFT“ BETA EUROPOJE

Jau galima registruotis į uždarą „World of WarCraft“ beta versiją Europoje. Labiausiai laukiamo MMORPG žaidimo testavimas vyks iki liepos pabaigos. Žaidėjai gali registruotis svetainėje www.blizzard.co.uk. Žinoma, tikimybė, jog pakliūsite, nėra didelė, mat norinčių kuo anksčiau išvysti ir patiems „prikišti nagus“ prie šio būsimojo „Blizzard“ šedevro, yra be galo daug, tačiau bandyti tikrai verta.





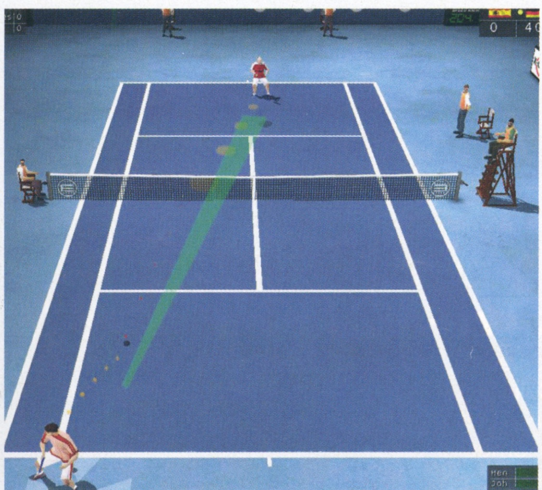


Rusų kūrėjai „Psycho Craft Studio“ paskelbė apie naują PC „auto šaudyklę“, pavadinimu „Road 666: Deathlands“. Žaidimas bus paremtas fantastine istorija. Po revoliucinių mokslinių eksperimentų, žmonija atrado būdą keliauti į paralelinius pasaulius. Vienas iš šių pasaulių pasirodė labai artimas mūsų moderniam gyvenimui. Deja, tyrimai rodo, kad čia įvyko neaiški globali katastrofa, tad sukviečiami savanoriai keliauti į šį pasaulį ir ištyrinėti jį. Žinoma, tokia pavojinga mintimi susižavi įvairūs nutrūktgalviai ir aštrių pojūčių ieškotojai, vienas kurių esate ir jūs. Nežinomame pasaulyje jūsų lauks galingi priešai ir visokio plauko pavojai, tačiau žadamas didžiulis atlygis už šią užduotį labai vilioja. Taigi teks pervažiuoti per daugybę skirtingų misijų, uždirbant pinigų už priešų žudymą ir specialios informacijos suradimą ar ypatingų taikinių sunaikinimą. Tarp misijų turėsite galimybę apsipirkti įvairių dalių autoparduotuvėje ir taip sustiprinti savo transporto priemonę ir padaryti iš jos žudymo mašiną.



O3 PASKELBIA TENISO ČEMPIONATĄ

Naujoji leidybos kompanija „O3 Entertainment“ anonsavo teniso žaidimą „World Championship Tennis“. Kuriamas Brazilų studijos „Espaco Informatica“, naujasis teniso žaidimas leis žaidėjams įsikelti savo skaitmenines nuotraukas ir uždėti jas ant veikėjo. Be įprasto čempionato režimo, žaidime bus trys papildomi mačų režimai, pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvos ir galimybė žaisti „online“.





THIEF

DEADLY SHADOWS

„STEALTH–ACTION“ žanro žaidimai jau tapo įprastu reiškiniu. Žaidėjai su didžiausiu džiaugsmu sutinka kiekvien nauj „Splinter Cell“ ar „Hitman“ dali. Ko gero, daugelis jūsų mąstėte, į ką dar „Thief III“ gali būti panaus. Slaptas, bet suteikiantis galimybę smagiai palaidyti strėles... Na, bent jau aš maniau būtent taip.



ĮPRASTAS – NEĮPRASTAS REIŠKINYS

ŽAIDIMO DOSJE	
„Thief: Deadly Shadows"	
www.thiefgame.com	
KŪRĖJAS:	„Ion Storm"
LEIDĖJAS:	„Eidos"
DATA:	2004-06-11
ŽANRAS:	taktika

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.5GHz
RAM:	256MB
Video:	64 MB

NUOMONĖ

„Thief: Deadly Shadows" didingai tęsia legendinę „Thief" frančizę. Nors jis ir nenustato jokių drąsių naujų standartų, žaidimas išlaiko visus dalykus, dėl kurių „Thief" buvo puikus. Nors kai kurie „Ion" dizaino sprendimai, kaip virvės strėlės panaikinimas bei trečiojo asmens kameros įdėjimas gali ir nuvilti puristus, sunku būtų kam nors paneigti, kokią puikią patirtį suteikia šis žaidimas. „Deadly Shadows" yra tikras „stealth action" zenitas.

Jim Richmond, „The Adrenaline Vault"

NPC

Vis tik „Thief" kūrėjai pasirinko kitą kelią, ir nors žaidimas atstovauja jau pažįstam žanr, – jis kitoks. Neįprastas. Daugelis turbūt sutiks, kad į šio žaidimo pinkles patekti sunkoka, tačiau kartą pradėjus žaisti, sustoti neįmanoma.

Malonumas vogti

Pradėti norėtųsi nuo žaidimo scenarijaus. „Thief: Deadly Shadows" (toliau — TDS), demonstruoja mums ir jums, kaip turi būti „susuktas" žaidimas. Nežiūrint į tai, kad tai trečioji žaidimo dalis, visiški serijos naujokai nesijaus nuskriausti net ir tuo atveju, jei apie pirmas dvi dalis bus girdėję tik tiek, kad jos buvo. Tuo tarpu žmonės, jau eeris metus lovinantys i serij, gaus puikų Gareto nuotykių tęsinį. TDS siužetas prasideda ir baigiasi ioje dalyje — nei žaidimo pradžioje, nei jo pabaigoje žaidėjui neliks jokių klaustukų ar nusivilymo jausmo, kurį visi patyrėme, žiūrėdami pirmąją žiedų valdovo dalį. Filmas buvo puikus, tačiau baigėsi jis... Na, ne pačiu geriausiu momentu. „Thief" iuo atžvilgiu yra idealus, jame yra visi tobulam veikalui reikalingi dalykai: puiki ir stipri įžanga, intriga, veiksmo vystimas ir kuo tikriausia pabaiga. Visa tai jau savaime sudaro puikų gero žaidimo ir maloniai leidžiamo laisvalaikio įspūdį. Lyg to būtų maža, žaidimo eigai daug pliusų prideda ir veiksmo vieta bei pagrindinio siužeto vystymas ir šalutinės misijos. „Thief" pasaulis yra tamsus. Tamsus visomis prasmėmis. Visas veiksmas vyksta naktį, kuomet mūsų vagis gali susilieti su šešėliais ir klajoti nepastebėtas. Tačiau be šios tamsos egzistuoja ir kita... Vystantis siužetui, žaidimas „ima krėsti pokštus" : pasaulis ima keistis, ir žaidėjas nejučiomis ima justi, kaip nesuvokiama tamsa ir artėjančių permainų baimė pasklinda net tik po žaidimo pasaulį, bet ir po patalpą, kurioje žaidžiama. Kūrėjai maksimaliai išnaudojo visus tokio įspūdžio sudarymui reikalingus triukus — susidursite ir su slegiančia atmosfera, koki teko matyti „Clive Barker's Undying", ir su baime to, ko nematai,– kaip tai buvo „Silent Hill'e". „Thief" nėra siaubo žaidimas, tačiau keletas lygių „užgula" taip, kad net nebesi tikras, ar norisi žaisti toliau. Siurealistinis pasaulis, kuriame mechanika glaudžiai persipina su magija, o protu nesuvokiami dalykai laikomi normaliais, visus iuos efektus tik pagyvina, suteikia jiems unikalumo.

Būtent dėl žaidimo keistumo, tobulo veiksmo ir siužeto perpynimo man mažiausiai norisi pasakoti žaidimo istoriją. Bijau atimti iš jūsų malonumą, narplioti Garetui užmenamas mįsles, ir vis tik pabandysiu užvesti jus „ant kelio" nieko nesugadindamas. Gareto globėjai ir mokytojai, Keepers (saugotojai), savo knygose randa pranayst, sakanči, kad pasaulį vėl užgrius Tamsos amžius. Pasak pranašystės, Trečiasis Tamsos amžius užklups žmonij „brolio ir

idaviko" padedamas. Be jokios abejonės visų Saugotojų akys nukrypsta į Garetą. Tiesa, yra vienas bet... Kol pranašystės tekstas nebus iki galo interpretuotas, niekas nežino, k tas brolis ir idavikas padarys, ar jis atves Trečiąjį amžių, o gal jis tik gali jį sustabdyti? Juk brolis ir išdavikas gali būti suprastas ir taip. Brolis — Garetas, todėl, kad buvo vienas iš gabiausių saugotojų mokinių, išdavikas todėl, kad vietoj saugotojo kelio jis pasirinko kitą. Vagies. Žodžiu, saugotojai nesiima jokių konkrečių veiksmų Gareto ar Tamsos amžiaus atžvilgiu, o tiesiog nusprendžia naudotis Gareto, kaip vagies, patirtimi ir laukti. Toliau – nors užmuk – negaliu pasakoti. Tiesiog garantuoju — istorija ities puiki, verta knygos ar, galbūt, net kino filmo. Jei tik turite progą ir potraukį „stealth" tipo žaidimams, būtinai ją išnarpliokite.



ŽOLIŲ JAM! ŽOLIŲ!

TDS už žiaurumą mūsų nebaudžia. Galite keliauti po pasaulį ir strėlėmis „vaiinti" ką tik panorėję. Priešų, galbūt, dėl to turėsite kiek daugiau, tačiau iš esmės žaidimo sudėtingumo lygis nuo to mažai pasikeis. Faktas vienas. Dvikovose DI stipresnis už jus, o jei priešininkas užkluptas ne iš netyčių, nušauti jo viena strėle nepavyks. Prireiks mažiausiai trijų. Čia į darbą ir ateina skaičiavimas. Tampa akivaizdu, kad viena vandens strėlė kainuoja daug mažiau nei trys paprastos, be to, naudojantis tamsa ir slaptumu, mažėja rizikos faktorius, nekyla poreikis naudotis brangiomis „Flash" bombomis. Taip nejučia žaidimas pats savaime apmaldo aistras, ir vagiliauti imi profesionaliai, tyliai ir grakčiai.„Thief" nepasižymi turtingu inventoriumi, o ir esantys jame daiktai nėra labai funkcionalūs. Dauguma daiktų efektyvūs tik vienam konkrečiam priešininkui ar veiksmui... Ir vis tik kūrėjai palepino mus auniomis kombinacijomis. Na, pavyzdžiui, samanų strėlė, apauginanti žolėmis gan dideli plotą ir leidžianti tyliai vaikščioti net ir metaliniais paviršiais. Pusę žaidimo maniau, kad ji bevertė, tačiau... Jei į išaugusias samanas paleisite vandens strėlę, samanų plotas dvigubai padidės. Dar efektyviau jas laidyti į besivejančius priešininkus, mat šios strėlės juos sustabdo. Sustabdo bet kokius priešininkus, o tai yra svarbu, nes kovoje su nemirtingaisiais ar atgijusiomis statulomis, beveik neturėsite kito pasirinkimo. žaidime niekur apie tai neužsimenama, tad palaimintas tas, kas susivoks panaudoti samanų strėles anksčiau, nei tai atėjo į galvą man. Žaidime taip pat rasite vandens strėlių fakelų gesinimui, „triukšmingųjų" strėlių sargybinių nukreipimui, ugninių strėlių vienu šūviu „paklojančių" beveik visus prieus (jas taip pat galima naudoti kaip padegamsias, prieš tai išlaisčius buteliuką alyvos), dujinių strėlių vienu šūvių išjungiančių visą būrį ir t.t. Be strėlių Garetas turės savo ištikimąją „black jack" kuokel, durkl ir kelet papildomų inventoriaus dalykėlių (gyvybė, švęstas vanduo, minos ir t.t.). Smagiausia tai, kad beveik visi inventoriuje esantys daiktai yra naudingi ir realiai naudojami. O tai kaip juos panaudoti, čia jau skonio reikalas,– kūrėjai tikrai nesuvaržė laisvės ir paliko vietos taktikos apmąstymams.

Ką jis veikė per kartografijos pamokas?

Pasakojimą apie žaidimo klaidas norėtųsi pradėti nuo žemėlapių apžvalgos. Aš puikiausiai suprantu, kad viskas, kas vyksta žaidime, vyksta seniai, kai žmonės buvo tamsuoliai, tačiau aš nesuprantu, kaip toks talentingas vagis, gali braižyti tokiu prastus žemėlapius. „Thief" veiksmas vyksta dideliame mieste, po kurį mes galime laisvai klajoti. Tam tikrose miesto vietose ilgainiui atsiranda atskiri praėjimai į misijas, kurios lyg ir yra atsietos nuo laisvo klajojimo mieste, bei turi griežtus „objective'us". Esmė tame, kad visas mums reikalingas inventorius saugomas parduotuvėse, pinigai, kurių mums prireiks parduotuvėse, yra pas prekybininkus, kurie savo ruožtu superka visą mūsų pavogtą gėrį. Maža to, kad būtų sudėtingiau arba įdomiau, kūrėjai išmėtė skirtingas strėles po visą miestą, tad pas vieną prekybininką gausite tik vienos stichijos strėlių. Tuo tarpu vogto gėrio supirkėjai taip pat „išsidirbinėja", ir kiekvienas jų superka tik tam tikro tipo turtą. Štai taip... Gastroliavimo po ištaigingus miesto kvartalus tikrai bus, ir lyg tyčia šiame mieste, ant kiekvieno kampo mūsų tykos porą viskuo nepatenkintų sargybinių. Geras žemėlapis išspręstų beveik visas problemas, tačiau jo nėra, turime tik kažkokią neaiškią schemą, kuria vadovaudamiesi visada nueisite ne ten, kur reikia. Košmaras. Tai ypač skaudu tais atvejais, kai rizikuodami savo gyvybe, leisitės į žemėlapių paieškas, idant artėjantys lygiai būtų lengviau įveikiami. Rezultate išeikvosite tuntą strėlių zombiams – hameritams, būtinai gausite kūju per galvą ir rezultate suvoksite, kad vieną ar kitą lygį būtumėte įveikę ir be prakeikto žemėlapio, iš kurio naudos, kaip iš ožkos pieno.

Daugiau tokio pobūdžio klaidų nepastebėta, tačiau žaidime yra ir kitokių netikslumų. Didžioji jų dalis aktuali lėtesnių kompiuterių savininkams. Net ir sukdamasis ant galingo AK žaidimas atkakliai priešinasi ir nenori veikti stabiliai. Kartas nuo karto ima stabdyti, klaidingai modeliuoja šešėlius, nepaiso „cliping'o" arba „tyčiojasi" iš „ragdoll" fiziką naudojančių kūnų. Dar baisiau, kai tarp kokio nors mechaninio prietaiso (pvz. durų) ir sienos pakliūna koks nors daiktas (pvz. dėžė).



Tokiais liūdnais atvejais vaizdo ekrane niekaip negali pateisinti, o ir durimis tokiu atveju jau nebepasinaudosi, mat jos darinėjasi it pasiutusios, o paklaikusi dėžė sukasi vienu metu į visas pasaulio puses. Taip pat liūdina momentai, kai užgęsinus fakelą ar žvakę, apšvietimas išnyksta, o liepsna ant fakelo išlieka. Žodžiu, didesnių ir mažesnių klaidelių žaidime nors vežimu vežk, tačiau jos jokiu būdu negriauna „geimplėjaus“, o ir nepeseniausiai internete pasirodę vaistukai (patch) daugumą jų ištaiso.

Besimaudantys mėnulio šviesoje

žaidimo grafika tuo pat metu įspūdinga ir nuvilianti. Įspūdinga dėl itin masyvių, ganėtinai autentiškų ir unikalių lygių. Įspūdinga dėl specialiųjų efektų, kurių sąrašas pats margiausias. Kažkaip norisi prie garfikos nuopelnų priskirti ir Gareto bėgimą, kadangi jam bėgant, visa aplinka pamažu juda pagal judesio taktą. Patikėkite, tai nors ir paprastas bei daugelyje kitų žaidimų naudojamas efektas, tiktai TDS jis atrodo išties puikiai ir realistiškai. Taip pat malonu, kad lipant kopėčiomis, matomos vagies rankos (pastaruoju metu įprasta lipti kopėčiomis tuo pat metu abiem rankom tvirtai spaudžiant M-16). Smagu, kad galima persijungti į trečiojo asmens perspektyvą. Džiugina ir per lentomis užkaltus langus besibraunanti mėnulio šviesa, bei joje besimaudančios dulkelės, ir strėlės paliekamas pėdsakas, taip pat liepsnojančio židinio atšvaitų šokis ant tolimos kambario sienos. Tuo tarpu nuvilia daugumos priešų modeliai — jie gana gražūs, tačiau įvairove nepasižymi. Ypač moterys,– visos kampuotų, vyriškų bruožų, negražios ir panašios viena į kitą it du vandens lašai. Antra vertus toks netašytas stilius puikiai dera gyviems numirėliams bei atgijusioms statuloms. Prie minusų priskirčiau ir mastelių nepaisymą bei negailestingus žaidimo reikalavimus sistemai.

Gaila, kad „Thief“ neženge „Far Cry“ ar „Freedom Fighters“ kūrėjų pėdomis, mat pastaruosius du buvo galima ramiai žaisti naudojant ir senesnes video kortas. Tiesa, tokiu atveju išnykdavo dalis nelabai reikšmingų detalių, reikšmingesnės būdavo kiek „išplaukusios“, bet buvo galima žaisti ir mėgautis ekrane matomais vaizdais. „Thief“ (bent jau negavęs vaistukų porcijos) atkakliai priešinasi draugystei su DX8 lygio kortomis ir „išsidirbinėja“ kaip tik gali. Na, bet ką padarysi...

DAUGIAU KALBŲ...

Žaidimo įgarsinimas — be priekaištų. Darbas atliktas kruopščiai, talentingai ir atsakingai. Muzikinė žaidimo tema stulbinanti, puikiai deranti su veiksmu ekrane, siužetu ir bendra žaidimo atmosfera. Taip pat puikiai įgarsinti ir žaidimo personažai. Vi-si! Nesvarbu, kas prabils — Garetas, sargybinis, eilinis mėstelėnas ar statula — visi skamba puikiai ir originaliai. Kiekvienas balsas tiesiog tobulai tinka jo savininkui, o jei jūsų AK gali pasigirti kokybiška audio plokšte ir bent kiek padoresne garso sistema, tai jūs būsite tiesiog priblokšti žaidimo garsų gamos turtingumu. Kad ir kaip būtų keista žaidime kalbama išties daug, o pasikartojančių eilučių ganėtinai mažai. Žodžiu,– aukščiausia klasė.

Pabaigoje norėtųsi pridurti, kad tiek visas žaidimas, tiek atskiros jo dalys dvelkia nesuvokiamu originalumu ir išskirtinumu. Malonių akimirkų suteikia ir demonstruojami filmukai (nors Garetas juose ne toks, kokio tikėjausi) „susukti“ išties keistu stiliumi ir pasižymi kažkokia viduramžiška dvasia. Nežiūrint į visas TDS klaidas, žaidimas turėtų rasti kelią ir į serijos gerbėjų širdis. Jam taip pat neturėtų likti abejingi ir „stealth“ žanro ar neįprastų žaidimų mėgėjai. Nujaučiu, kad Garetas ir jo nuotykiai įsimins ir žaidėjams, žaidimuose ieškantiems meninės (tiek literatūriniu, tiek vaizduojamuoju požiūriu) vertės.

Apibendrinant galima drsiai teigti, kad žaidimas ities vertas „Thief“ serijos tsinio vardo. Ities... Trečias kartas nemelavo...

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS 7,1

Nepaisant gan intriguojančio įvadinio filmuko, visų pirma žaidimas sukelia slogų ir ne visai malonų įspūdį.

GRAFIKA 8,2

Tikrai puikus ir vietomis net nuostabus kūrinys, bet klaidos skaudžiai „muša“ balą.

GARSAS 9,7

Tiek muzika, tiek garsas, tiek dialogai. Viskas aukščiausios prabos.

VALDYMAS 7,8

Gana patogus, tačiau kai kurios žaidimo klaidos susijusios būtent su juo.

SIUŽETAS 9,5

Istorija verta ir knygos, ir filmo.

Gaila, kad per kažkokias nereikšmingas klaidas ranka nepakyla rašyti daugiau. Tačiau faktas yra faktas. Žaidimas netoli tobulybės, bet nešlifuotų deimantų kaina irgi akivaizdžiai mažesnė.

GALUTINIS 9.0

REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Šį kartą „Review Club" išties didelis — net 21 puslapio. Pervertę skyrelį, pamatysit kad nors ir pažadais apipintas bei daugelio laukiamas, „Half Life 2" neužgožė kitų, ja išleistų ir peržaistų darbų. Priešingai, aprimus E3 audroms, nusprendėme aprašyti kiek įma noma daugiau, kad ir prieš kelis mėnesius išleistų žaidimų, nes visi jie yra vienaip ar kitai įdomūs, išskirtini ir tikrai verti dėmesio. Kaip užsiminėme praėjusiame numeryje, šį kartą ryš kiausias akcentas yra žiaurumas. Žiaurumas įvairiomis formomis — nuo subtilių ir keliančių pagarbią baimę, iki tiesmukiškų ir keliančių pasišlykštėjimą. Tiesiog prašome prieš skaitant a žaidžiant, atkreipti dėmesį į PEGI ženkliukus.

Na, o kitą numerį „pasuksime" 180 laipsnių kampu, pamiršime laužtuvus, stiklo šukes be švirkštus ir plačiai papasakosime apie didžiausią žaidimų istorijoje fenomeną, atvėrusį tūks tančius naujų durų žaidėjų pasaulyje. O kol kas, kad praskaidrintume žiaurumus, įdedam vieną romantišką vaizdelį ;).

Mėnesio vaizdas



PASAULIS PO KOJOMIS

ŽAIDIMO DOSJE

„Rise Of Nations: Thrones & Patriots"

www.microsoft.com/games/thronesandpatriots/

KŪRĖJAS:	„Big Huge Games"
LEIDĖJAS:	„Microsoft"
DATA:	2004-05-21
ŽANRAS:	RTS

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	500 MHz (rek. 1 GHz)
RAM:	128 MB (rek. 256 MB)
Video:	16 MB (rek. 32 MB)

NUOMONĖ

Patriots yra sumaniai sukurtas ir profesionaliai subalansuotas išplėtimas. Jis neišsiveržia jokiomis naujovėmis, tačiau kartu nepadaro didelių pokyčių, kurie galėtų pagadinti puikiai „suderintą" Rise of Nations teikiamą patirtį. Nepaisant įtraukiamo bibliotekos tyrimo stulpelio, žaidime nėra jokios savybės, dėl kurios būtinai reiktų įsigyti išplėtimą, tačiau jei jums patiko originalas, tikslūs išplėtimo užtepimai tik pridės smagumo ir taip puikiai RTS patirčiai.

Jim Richmond,
„Adrenaline Vault"

VIENA geriausių pastarųjų metų strategijų, „Rise Of Nations", siūlanti vieno žaidimo metu išgyventi daugybę amžių, sulaukė tęsinio. Senieji, teigiamai žaidėjų įvertinti žaidimo atributai liko nepakitę, tačiau naujovių atsirado išties nemažai: šešios naujos tautos, platus naujų „single player" kampanijų spektras, daugiau nei 20 naujų vienetų, trys nauji stebuklai (Pamirštas Miestas, Raudonasis Fortas bei Kabantys Sodai) ir įdiegta nauja „Vyriausybės" savybė. Beje, norisi pagirti žaidimo namų puslapį, kuriame apie šią strategiją pateikta labai išsami informacija.

RAW

NAUJOS PASAULIO UŽKARIAVIMO KAMPANIJOS

Apžvelkime naujoves. Pirmiausia — tai naujos tautos. „Thrones and Patriots" siūlo net šešias naujas tautas su įvairiomis specialiomis savybėmis bei daliniais (tautų terminai ir informacija lentelėse pateikti originalo kalba, siekiant išvengti neaiškumų).

Na, o pagrindinis pratęsimo režimas turi net keturias naujas kampanijas:

Aleksandras Didysis. Šiam didžiam karvedžiui sostas atiteko tada, kai jam buvo dvidešimt, po jo tėvo nužudymo. Jis iškart pasijuto apsuptas priešų tiek namuose, tiek sukilėlių užimtose teritorijose. Jums siūloma užimti jo



vietą ir išaukštinti Makedoniją, kovoti prieš Persijos Imperija, Egiptą bei Indiją. Mūšiai paremti tikrais istoriniais įvykiais, tačiau, be abejo, galėsite pasirinkti savą strategiją ir savo kelią.

Naujasis pasaulis. Šiame režime susikauti pasiryžę du žemynai. Europiečiai, tyrinėdami ir užkovodami naujas žemes, siekia pargabenti turtus savie-

siems monarchams, o čiabuviai amerikiečiai, apsvaiginti netikėto atvykėlių įsiveržimo, stengiasi išgyventi. Galite pasirinkti tautas: europiečių – prancūzus, olandus, anglus, ispanus arba portugalus; amerikiečių – lakotus, irakėzus, actekus, majus arba inkus.

Napoleonas. Kai Napoleonas Bonapartas baigė mokslus Prancūzijos karo akademijoje, jo šalyje sklandė „porevoliucinės" nuotaikos. Jaunas karininkas pasižymėjo gesindamas maištą Avinone. Netrukus po to jis jau buvo paskirtas armijos vadovu. Kaip tik šiuo kritiniu momentu jums ir siūloma užimti žymaus karvedžio vietą ir surasti savąji kelią, kaip tapti imperatoriumi. Rinkitės šalis ir skinkite pergales, kovodami prieš senuosius Europos monarchus. O kai tapsite imperatoriumi, veskite derybas ir prekiaukite su galingiausiomis nacijomis. Silpnesnes priverskite tapti savo vasalais. Vadovaukite tinkamai, nes vienas neteisingas sprendimas gali jus nublokšti į tremtį, o tada teks kovoti dėl valdžios susigrąžinimo. Visa bėda, kad ėjimų skaičius ribotas, todėl teks pasukti galvą, kaip įvykdyti misiją.

Šaltasis karas. Šaltasis karas prasidėjo netrukus po Antrojo Pasaulinio. Jungtinės Valstijos ir Tarybų Sąjunga buvo tik laikinos ir skirtingų tikslų siekiančios sąjungininkės. „Sumušę" didžiausią grėsmę – Hitlerį — jos įniko į tarpusavio kovą dėl pasaulio pasidalijimo. Dėl tuo metu jau galimos atominio karo grėsmės, nė viena nedrįso pradėti atvirų kovinių veiksmų, tokiu būdu „pagimdydamos" naują netiesioginės konfrontacijos stilių – Šaltąjį Karą. Pasirinkite vieną iš šių didžiųjų šalių ir pamėginkite užbaigti Šaltąjį Karą, išvystę savo ekonomiką arba sumušę priešininką kovos lauke. Gaminkite atominį ginklą, atbaidykite juo priešą arba smokite juo. DEFCON matuoklis parodys jums esamos atominio karo situacijos įtampą. Galite siųsti savo šnipus ir spec. pajėgas į šnipinėjimo misijas ir tuo kelti sudėtingumą bei užsidirbti apdovanojimų. Jums bus leista net kontroliuoti NATO arba Varšuvos Paktą. Ši kampanija iš tiesų vyksta dėl valdžios visame pasaulyje, ka[...] tuo tarpu kitos, ankščiau aptar[...]tos kampanijos, kovoja tik dėl tam[...] tikrų regionų.

Amerikiečiai (Americans)

Tai žmonės, atvykę į Šiaurės Ameriką ir XVIII a. paskelbę savo šalies nepriklausomybę. Tautos galia — naujovės (Innovation).

Savybės:

- pirmasis stebuklas pastatomas iškart;
- lėktuvai ir lėktuvnešiai pigesni;
- vyriausybės Senate laisvos;
- perėjus į šiuolaikinį amžių, kiekvienoje oro pajėgų bazėje nemokamai duodami du bombonešiai;
- kiekviename naujame universitete nemokamai „sukuriamas" mokslininkas;
- turi papildomą galią — „+3", išgaunant maistą, metalą, medieną ir turtus kiekvienam atitinkamą gėrybę renkančiam vienetui.

Amerikiečių jūrų pėstininkų grupė pasižymi keletu unikalių savybių. Jie sugeba įsitvirtinti tiek savo, tiek priešo teritorijoje. Tai labai padidina šansus užgrobti svetimą arba apginti savą miestą. Šie vienetai, gabenami jūra, juda greičiau ir žeidžia stipriau nei kiti.

Lakotai (Lakota)

Vietiniai Šiaurės Amerikos gyventojai, kurių teritorija driekėsi tarp Pietų Dakotos, Vyomingo ir Montanos. Tautos galia — lygumos (Plains).

Savybės:

- už maisto saugyklų ir fermų statymą maistą gauna kiekvienas civilis, žvalgas ir kavalerija;
- neturi savos teritorijos ir gali statyti pastatus bet kurioje niekam nepriklausančioje vietoje;
- už tą pačią kaip ir pastatymo kainą pastatai greitai išardomi;
- lengvosios ir stipresnės kavalerijos pastiprinimai nemokami;

Lakotai — didžioji raitelių tauta. Kavalerija labai efektinga, naikinant priešo resursų rinkėjus. Unikalūs Lakotų vienetai pasižymi tuo, jog generuoja resursus, kai atakuoja priešo resursų gavybos pastatus, todėl jų atakos kartu stiprina savą ekonomiką. Jei žaidžiate prieš lakotus, visada būkite pasiruošęs smulkiems plėšikavimams. Žaidėjams, mėgstantiems daryti greitus ir priešininką erzinančius išpuolius, patariama rinktis būtent šią tautą.

Olandai (Dutch)

Tauta, garsėjanti savo ekonom[...]niais pasiekimais ir pasaulio tyrin[...]jimu. Olandai atkovojo nepriklaus[...]mybę XVI amžiuje. Tautos galia – komercija (Commerce). Olandai t[...]kamiausi mėgstantiems veikti ek[...]nominėmis priemonėmis.

Savybės:

- pasižymi gana pigiais komerc[...]niais tyrinėjimais;
- startuoja turgumi ir dviem ne[...]mokamais pirkliais;
- priklausomai nuo sukauptų re[...]sursų, gauna „bonusinius" resur[...]sus (išskyrus žinių);
- kiekviename pastatytame dok[...] nemokamai gauna du lengvuosius laivus, jei iki to laiko atliktas ben[...] vienas karinis tyrinėjimas.

Olandų pirkliai ir karavanai, k[...] taip nei kitų tautų, gali kovot[...] Tiekimo vežimai, karavanai ir pir[...]kliai aprūpina kariuomenę amu[...]nicija ir galimi viso žaidimo me[...]tu. Nuo viduramžių leidžiam[...] statyti laivai yra greitesni ir stip[...]resni nei priešininkų.



VYRIAUSYBĖS

Žaidžiant „Thrones and Patriots" svarbų vaidmenį vaidina vyriausybės. Jos duoda tautai karinius ir ekono[...]minius „bonusus". Darbas su vyriau[...]sybe prasideda nuo Senato įkūrimo (nuo klasikinio amžiaus) ir atitinka[...]mos technologijos išvystymo, o ta[...]da jau galėsite įkurti vyriausybę. Kiekviena vyriausybė leis sukurti Pa[...]triotą, išskirtinį lyderį, pakelsiantį karinę arba ekonominę galią. Žaidime yra keletas vyriausybių tipų:

Despotizmas. Vyriausybę kontroliuoja vienas tironas, turintis absoliučią valdžią. Kariniai tyrinėjimai ir kareivinėse gaminami vienetai tampa 25%

Persai (Persians)

Viena garsiausių senovinių pietų Azijos tautų. Tautos galia — ceremonija (Ceremony).

Savybės:

- pradinė maisto premija;
- pastačius antrą Senatą, gali pastatyti ir antrą sostinę. Tai praplečia šalies ribas, ir priešas, norėdamas jus nugalėti, turi užimti abi sostines;
- apmokestinimų patobulinimai nemokami;
- pigesnis piliečių tobulinimas;
- visada turi maksimalų karavanų kiekį.

Tik prasidėjus žaidimui, galite apžiūrėti unikalius persų vienetus. Pirmiausia pastebėsite sunkiuosius (jau „pastiprintus") pėstininkus. Sustiprinimas leidžia atakuoti iš gerokai toliau. Nereikia pamiršti ir galingų kovinių dramblių linijos, kurie nepakeičia jokių kitų vienetų, o juos leidžiama „gaminti" tik klasikos amžiuje.

Irokėzai (Iroquois)

Šiaurės Amerikos šiaurinių regionų čiabuvių tautų konfederacija. Jų galia — miškas (Forest).

Savybės:

- kiekvienos kareivinės duoda po vieną nemokamą žvalgą;
- žvalgai patobulinami nemokamai ir greičiau juda miškais;
- pradedant žaisti su „Akweks", žvalgai yra nematomi net jiems judant;
- kariniai vienetai draugiškoje teritorijoje yra nematomi, kai nejuda;
- kiekvienas medkirtys gauna +3 maisto taškus;
- visi vienetai „gyja" draugiškoje teritorijoje, kai neatakuoja ir nejuda;
- kareivinių vienetai žeidžia 10% stipriau;
- pirmas Senatas pastatomas akimirksniu ir nemokamai.

Irakėzų specialiosios savybės labai sustiprina jų karius, ypač savoje teritorijoje. Ietininkai daro 10% stipresnę žalą, tad jie labai naudingi mūšiuose savoje teritorijoje, kur pasižymi greitesne ataka. Vienas iš irakėzų karių, Takoh, gali šauti toliau nei kiti vienetai bei vaikščioti po miškus, stebėdamas priešo aktyvumą. Apskritai, irakėzai mėgsta staigmenas...

Indai (Indians)

Nacija, kaip manoma, susidariusi 3 amžiuje prieš Kristų pietų Azijoje. Tautos galia — didybė (Majesty).

Savybės:

- pastatų, išskyrus stebuklus ir miestus, kaina nekyla;
- naujas forto stiprinimas padidėja puse normalios kainos;
- padidintas miesto ekonominis plotas;
- karo dramblių stiprinimas nemokamas, ir jie 15% pigesni.

Drambliai gali gabenti po kelis kareivius bei ginklus, todėl efektyvūs prieš „sunkiuosius" pėstininkus. Tai stipriausias indų ginklas.

pigesni. Gaunate Patriotą Despotą — generolą, suteikiantį plėšimo „bonusą", tolimesnį matymą, tiekimą.

Kapitalizmas. Produkcija ir prekių paskirstymas vyksta turguose. Ši vyriausybė duoda +100 nuolatinių naftos pajamų ir 500 naftos taškų. Gaunate CEO Patriotą — generolą, stiprinantį gynybą, gydymą ir šaudymą.

Monarchija. Vyriausybė kontroliuojama vieno paveldėtojo. Arklidžių vienetai greičiau pastatomi ir yra 25% pigesni. Gaunate Karalių Patriotą — generolą, užtikrinantį tiekimą, mechanizmus ir raitojo mūšio privalumus.

Socializmas. Produkcija ir prekių paskirstymas vykdomas planuotai, o ne turgaus principu. Gamyklos, oro bazės ir doko vienetai 25% pigesni ir greičiau pastatomi. Gaunate Draugą Patriotą — generolą tiekimui, mūšiams ir sulyginimui.

Demokratija. Valdytojai išrenkami visų piliečių ir vykdo jų valią. Nebibliotekinės technologijos 20% pigesnės. Gaunate Prezidentą Patriotą — generolą, skatinantį gamybą, statybą ir gydymą.

Respublika. Vyriausybė kontroliuojama išrinktų delegatų, kurie vykdo (bet gali to ir nedaryti) žmonių valią. Komercijos limitas padidėja 50. Gaunate Senatorių Patriotą – generolą gydymui, kyšininkavimui ir pastatų gynybai.

IŠDIRBTAS BALANSAS

Thrones and Patriots yra tikrai neblogai subalansuotas. Indų ir persų atsiradimas leido į mūšį įvesti dramblius. Olandų tauta protingai paskirsto sausumos ir jūros galimybes. Indų pastatai pigesni, tačiau jie turi net keturias dramblių rūšis. Persai taip pat augina dramblius, tačiau jie turi antrą sostinę ir unikalius ekonominius „bonusus". Lakotai ir irokėzai skiriasi vieni nuo kitų, tačiau šios tautos labai tinka vykdyti smulkius išpuolius ir partizaninį karą. Olandų karavanai gali atsišaudyti. Amerikiečiai pasižymi įdomiais ekonominiais „bonusais", o vėlesniuose amžiuose turi galingus karinius vienetus. Tačiau stipriausia žaidimo papildymo dalis – naujos pasaulio užkariavimo kampanijos. Tokio stiliaus žaidime įdomiai atrodo pasirinkimo teisė: pavyzdžiui, Aleksandras Makedonietis, užkariaudamas Graikijos miestus, turi pasirinkti – sugriauti juos ar užimti. Jei sugriausite, likę priešai gali įnirtingiau kautis, tačiau taip pat gali pagalvoti apie savo padėtį ir savanoriškai prisijungti prie Aleksandro valdų. Žinoma, tokių pasirinkimo taškų tikrai nėra daug. Tikriausiai sudėtingiausia – žaisti šaltąjį karą, neįsivelti į tiesioginį karinį konfliktą ir pritraukti į savo pusę kuo daugiau šalių.

Žaidimo apipavidalinimas liko nepakitęs – paprastas ir patogus. Grafika taip pat iš esmės nepasikeitė. Maloniai nuteikia labai natūralūs, plastiški žmogeliukų judesiai, ankstesniųjų amžių šautuvų užtaisymas, o ne tiesiog šaudymas atitinkamais laiko tarpais ir pan. Valdant žaidimą, labai pravartu išmokti žaisti „karštaisiais mygtukais",– tai neįtikėtinai pagreitina sprendimų įgyvendinimą. Kartais problematiška vien pele atsirinkti reikiamą pastatą ar vienetą iš daugybės vienetų.

Daugelio žaidėjų režimas vienu metu leidžia 8 žmonėms vykdyti įvairiausias misijas. Bendras vaizdas ir eiga nepasikeitę, tik atsirado šiek tiek naujovių vartotojo „interfeise" ir spalvose.

Na, o galutinis nuosprendis šiam išplėtimui yra išties teigiamas. Kartais gerą pratęsimą padaryti sunkiau nei patį žaidimą. Džiugu, kad „Rise Of Nations" kūrėjams tai pavyko padaryti. Patariama išbandyti. Pamėginkite įgyvendinti senąją pasaulio užkariavimo idėją. Svarbiausia, kad po to neteks stoti prieš karo nusikaltėlių teismą ;). PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	9,2
Kiek daug naujovių!	
GRAFIKA	9,1
Detalumas ir judesių plastika.	
VALDYMAS	9,2
Gana nesudėtingas, ypač jei susiderini ir išmoksti „karštuosius raktus".	
GARSAS	9,0
Gana neblogai.	
SIUŽETAS	9,0
Nors ir strategija, tačiau siužetinė dalis egzistuoja, daug galimybių rinktis iš režimų.	
Puikus RTS ir „požingsninės" strategijos suderinimas, pasižymintis žaidimo režimų įvairove ir įdomiomis naujovėmis	GALUTINIS 9.2

#47. IR VISKAS TUO PASAKYTA...

ŽAIDIMO DOSJE	
„Hitman: Contracts"	
www.hitmancontracts.com	
KŪRĖJAS:	„IO Interactive"
LEIDĖJAS:	„Eidos"
DATA:	2004-04-30
ŽANRAS:	veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800 MHz (rek. 1.6 GHz)
RAM:	256 MB
Video:	32 MB (rek. 64 MB)

NUOMONĖ

Jei esate serijos naujokas, žaidimas gali jums pasirodyti per lengvas ir kiek paikas, mat kai kurie žaidimo elementai, perkelti nepakitę nuo „Hitman 2" laikų, nors tada ir buvo puikūs, dabar gali pasirodyti per prasti. Vis tik žaidimas yra smagus ir neteks kentėti peržaidinėjant iš naujo tas pačias misijas — kas yra pliusas. Jei esate serijos fanas, žaidimu nenusivilsite, manau, kad jis jums patiks. Netgi jei tikėjotės kažko daugiau, nei gavote.

Frederico Garcia, „Gameraiders"

PRADEDAM... Žaidimo pradžioje matome visų pamėgtą ir gerai žinomą agentą #47 (tas pats barkodas, nes be jo visa tai netektų žavesio...). Viena smulkmenėlė — šį kartą #47 neplanuoja jokio „kruopštaus" darbelio, jis parkritęs guli savo paties kraujo baloje, gerai nesuprasdamas, kas per velnias jam atsitiko...O atsitiko visai nemenkai, nes prieš akis jau bėga praėjusio gyvenimo akimirkos...

NIXIE

Peržvelgdami visas Hitman'o serijas, prisiminkime, kad skirtingose žaidimo dalyse #47 vaidino vis kitą vaidmenį: „Hitman2" agentas #47 iš negailestingo žmogžudžio transformavosi į taikų gynėja, o trečiojoje dalyje „Hitman: Contracts" vėl virto žudymo mašina. Antrojoje dalyje „Eidos" norėjo #47 pavaizduoti iš gerosios pusės (na...jis žudikas, tačiau siekiantis išgelbėti savo draugą, kunigą, ir žudantis tik „blogiečius"...), o „Hitman: Contracts" serijoje žaidimo kūrėjai net nebandė vaizduoti ko nors panašaus. Atvirkščiai, visa Hitman'o fizionomija kalba pati už save: negailestingas, šaltų nervų, nesustabdomas ir žiaurus. Agentas #47 grįžo ir jis parodys tamsiausius savo sugebėjimus...

KAS PER VELNIAVA?

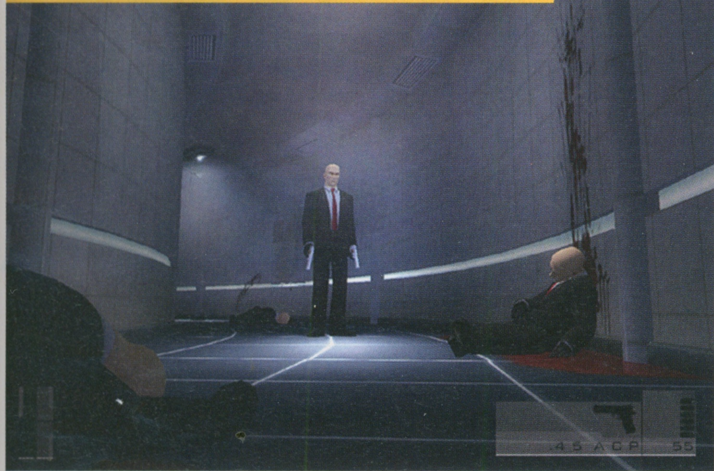
Prieš pradedant žaisti žaidimą, sk tyti trumpas žaidimų santraukas i ternete, žinoma, neįdomu. Tačia Hitman'o pradžia gali pasirodyti n tokia jau ir suprantama. Pirmieji deo intarpai tikrai puikiai padary primena psichologinio filmo ištra kas, tik juos žiūrint, vienas dalykė



neduoda ramybės – KAS PER VELNIAVA ČIA VYKSTA?! Guli kraujo baloje ir merdėji, tada ateina kažkoks vyrukas ir ima tave „lopyti", o tuomet tik... BATS! Atsiduri Rumunijoje, „durnyne", SWAT'as jau veržiasi vidun ir ruošiasi užbaigti tavo dieneles... Kaip vėliau paaiškėja (vis tik bandai susivokti toje makalynėje) #47 tikrai vaduojasi mirtimi, o prisiminimai iškyla jam prieš akis. Tuos prisiminimus ir teks išgyventi iš naujo. Tikro ryšio tarp misijų nėra. (Na, nebent žvelgiant iš pirmojo Hitman'o perspektyvos, kai reikalai sukosi apie dvi gaujas - „Blue lotus" ir „Red dragon").

„Hitman Contracts" sudaro dvylika misijų, penkios iš jų atkeliavę iš pirmosios žaidimo serijos. Žinoma, grafika ir vaizdai pakeisti, tačiau pati idėja išlikusi. Taigi ir „Hitman Contracts" veiks dvi minėtos gaujos. Žaidimo siužetas nepastovus: vienos misijos metu reikia pašalinti „red dragon negotiator", kitoje mes nukeliami į Rusijos sniegynus, dar kitoje – vėl grįžtama prie gaujų. Na, vis dėlto Hitman'as miršta, tad nenorėkime, kad jo prisiminimai būtų tvarkingai surikiuoti...

#47 TIKRAI VADUOJASI MIRTIMI, O PRISIMINIMAI IŠKYLA JAM PRIEŠ AKIS



Peržaisime ir pirmojo Hitman žaidimo misijas.

RANKA – DAIKTINIS ĮRODYMAS

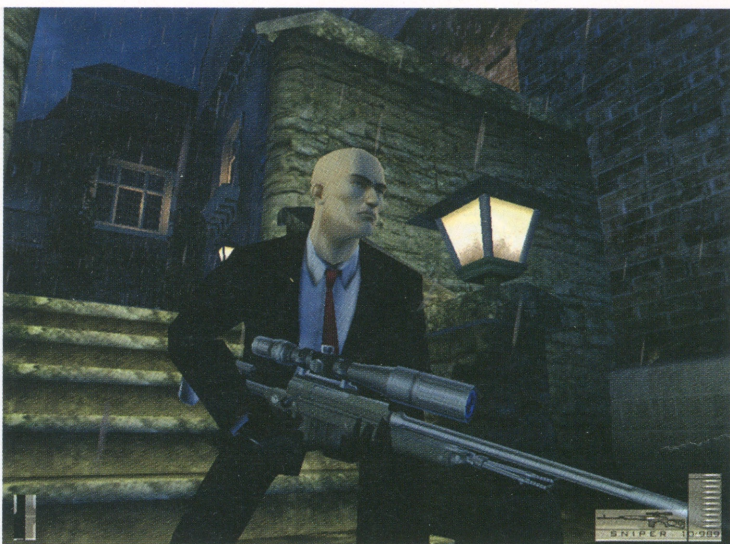
Geriausia žaidimo pusė – tai tamsi ir grėsminga „Hitman" atmosfera. Žaidimo pasaulis brutalus, turintis kažkokio nepaaiškinamo ekstravagantiško šarmo. Vienintelė išimtis – „The Meat king's party" lygis, kuriame vyksta kažkoks nesveikas ir iškrypęs elito vakarėlis. Įsivaizduokite: visur mėtosi galvijų skerdiena, kraujo klanai, tačiau visi vakarėlio dalyviai linksminasi, šoka. #47 turi surasti pagrobtą kliento dukrą, kuri, kaip paaiškėja, seniai negyva, nukapotom rankom... Aplink grėsmingai sukiojasi mėsininkas kruvinu peiliu rankose (atrodo, jis dar nebaigė savo darbo). Fuiii...

Žaidimo atmosfera, kaip turbūt susidarėte įspūdį, tikrai nepalieka abejingų. Juolab, kad žaidžiant, teks pabuvoti tokiose priešingo tipo vietose kaip baikerių baras ar viduramžių Škotijos pilis. Lygiai tikrai dideli, pilni kraupių, baisių ir dar velniai žino kokių detalių, kurios sukuria nepamirštamą įspūdį.

LĖTOS AGONIJOS AKIMIRKOS

Grafiniu aspektu „Hitman: Contracts" nė kiek nepatobulėjo nuo savo pirmtakų. Žinant, kad šioje serijoje naudojama ta pati technologija kaip ir originaliame „Hitman'e", keista tai, kad jis atrodo vis dar taip gerai. Aplinkos ir apšvietimas atrodo tikrai realiai ir įtikinamai, nors žaidimo pasaulis nėra labai interaktyvus. Originalus „Hitman'as" buvo pirmasis, panaudojęs „rag-doll physics" efektą, kurio dėka sukuriama labai realistinė mirties scena (#47 lėtai krinta, pakirstas kulkos), todėl „Hitman: Contracts" jis neatrodo taip efektyviai, nes nėra naujas. Vis dėlto yra keletas patobulinimų: kartkartėmis kraujo lašeliai ištrykšta į ora, ir kai Hitman'as priartėja prie mirties, viskas staiga labai sulėtėja, o #47, padaręs dar kelis judesius, dramatiškai krinta ant žemės (teko skaityti, kad jei tuo metu (sulėtėjus žaidimui) pataikai keturias kulkas į keturis skirtingus priešus, tai nenumiršti, o gauni šiek tiek gyvybės, tad dar gali tęsti žaidimą... Nežinau, ar tikėti, bet pabandyti galite...)

TIK ATSIREMK Į SIENĄ IR PLEŠKINK KIEK GALI!



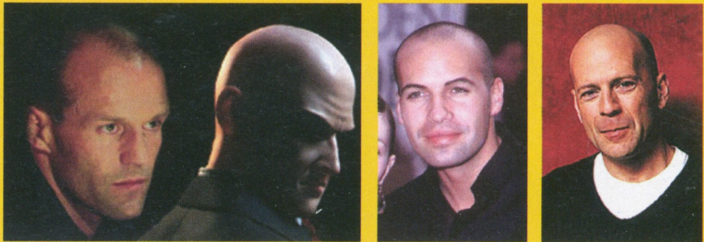
Agentas 47 didžiajame ekrane

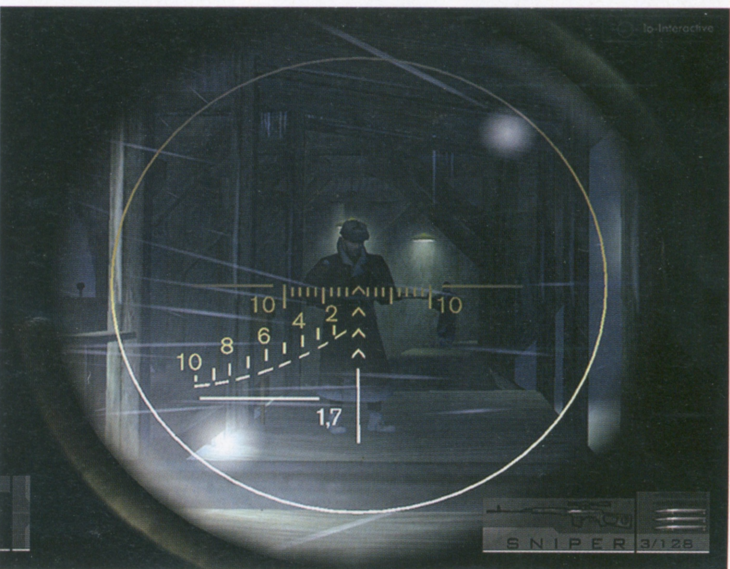
„Eidos" atskleidė, kad kino sutartis pagal Hitman frančizę yra „greitai artėjanti". CEO Maikas MakGarvis (Mike McGarvey) teigė: „Mes jau toli nuėjome su šia sutartimi ir dabar esame paskutinėse stadijose, spręsdami dėl filmo gamybos kompanijos. Aš sakyčiau, kad sutartis potencialiai gali būti pasirašyta greitu metu". Tiesa, tikslaus laiko Maikas nenurodė: „Na, tai Holivudas... Čia visko gali atsitikti. Tai gali užtrukti iki pusės metų".

Priminsime, kad kino pramonė „Eidos" nėra nežinoma teritorija: buvo sukurti du sėkmingi „Tomb Raider" filmai su Anželina Džoli (Angelina Jolie) priešakyje. O puikus Hitman frančizės stilingų vaizdų ir ekstremalaus žiaurumo mišinys, atrodo, idealiai tinka didžiajam ekranui.

Susidomėjimas šia galimybe išties didelis. Pavyzdžiui, „Empire Online" interneto svetainė atliko skaitytojų apklausą, koks aktorius, jų nuomone, turėtų vaidinti Agentą 47, jei jis iš tiesų pasirodys didžiajame ekrane. Skaitytojai galėjo rinktis iš įvairių aktorių, o labiausiai į Misterio 47 vaidmenį tiktų šie:

1. Džeisonas Stathamas (Jason Statham), išgarsėjęs tokiuose filmuose kaip „Transporter" ir „Italian Job".
2. Bilis Zeinas (Billy Zane), vaidinęs didžiajame „Titanike" ir daugelyje kitų populiarių filmų.
3. Briusas Vilisas (Bruce Willis), veiksmo filmų veteranas: „Kietas riešutėlis", „Penktasis elementas", „Armagedonas" ir daugelis kitų.





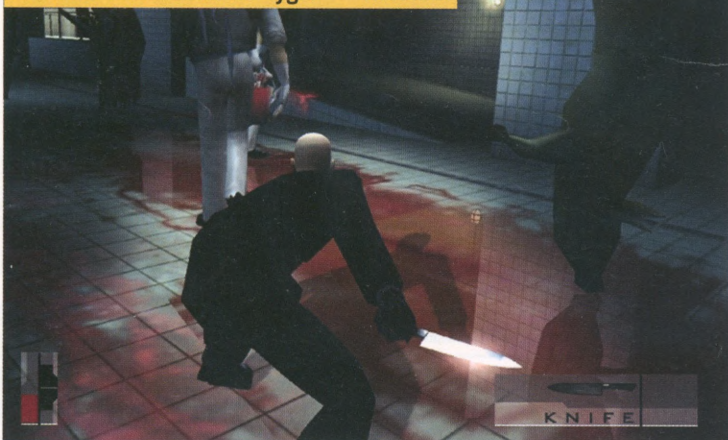
SILENT ASSASIN

Kaip visi žino, pagrindinis žaidimo „vinis" „Hitman'e" yra „tylūs" ir slapti žudymai, stengiantis atkreipti į save kuo mažiau aplinkinių dėmesio. Žaidimo kūrėjai prigalvojo begales neįtikėtinų būdų, kaip nukenksminti priešą, tiesiogiai su juo nekonfrontuojant. Deja deja... Nors „Hitman Contracts" ir turi visą šį „super dalykėlių bei veiksmų arsenalą", blogybė ta, kad jų naudoti beveik nereikės. Žaidžiant „normal" režimu, tai tampa visiškai neaktualu. Žinoma, tu gali pasirinkti tolimesnį kelią: persirenginėti, maskuotis, ieškoti neapsaugotų aplinkinių kelių ir rezultate nunuodyti priešą, tačiau „Hitman Contracts" to daryti tiesiog nereikia – įsiverži, iššaudai, baigta. Nebėra tos intrigos, kuri buvo pirmosiose žaidimo dalyse. Lengviausia išeitis yra užpulti priešus kulkų kruša ir tęsti darbą. Tai tikrai absurdiška, žinant , kad „Hitman'o" serija išgarsėjo ne kaip įprastinė šaudyklė, o kaip „Silent Assasin" (vardas pasako viską... Tačiau nebereiškia to paties, kaip anksčiau). Visiškai nesvarbu, kuriuo ginklu šaudysi – ar tai bus paprastas GK17, ar auksinis „desert eagle" – „blogi vyrukai" kaip susitarę gulsis tau po kojom, nesukeldami didesnių problemų. Tik atsiremk į sieną ir pleškink kiek gali! Vienintelė galimybė, kuomet jie gali tave „nupilti", yra tada, kai jie tave apeina iš šono ar užgriūna visa gauja. Blogoji dalis ta, kad tai atsitinka daug rečiau nei turėtų (ir tada pradedi galvoti, ar tikrai verta persirenginėti padavėju, kad nusigautum iki priešo...).



Tai siejasi ir su dirbtiniu priešų intelektu. Jis tikrai neblogas ir žymiai aukštesnis už vidutinį, bet „blogi vyrukai" tiesiog neturi galimybės pademonstruoti, ką jie gali, kai už tave kalba ginklas...Oh yesssss. Pražaidusi keletą misijų, aš padėjau į šalį pianino stygą, kuri buvo tokia paranki ankstesnėse „Hitman'o" serijose, ir ėmiau pleškinti visus, visur ir visada. Daugumą misijų pabaigiau su maksimumu agresijos skalėje ir buvau pavadinta „mass murderer". Potencialo, atlikinėti gudrias žmogžudystes, visada buvo (keliose misijose tai reikėjo daryti be išimties), tačiau aš nenaudojau jo per dažnai. Strategija – „kraujas liejasi laisvai" pasirodė kur kas patogesnė ir greičiau įgyvendinama.

VISUR MĖTOSI GALVIJŲ SKERDIENA, KRAUJO KLANAI, TAČIAU VISI VAKARĖLIO DALYVIAI LINKSMINASI



Tamsiausias žaidimo lygis — mėsinė.

REŽIMAI

Patarčiau žaisti žaidimą ne „normal" režimu, o „expert". Kita vertus, aukščiausias sudėtingumo lygis „Hitman: Contracts" daugumai žaidėjų pasirodys per sudėtingas. „Professional" lygyje žemėlapyje nėra jokių nuorodų, ir negalima išsisaugoti misijos jos viduryje, todėl #47 gali būti be problemų „nukeptas" priešų, nes jų taiklumas pasidaro neįtikėtinas. Manyčiau, „expert" lygis – kaip tik. Nekils noro visus ir visada pleškinti (kaip „normal" režime), bus galima išsisaugoti misijos viduryje, dėl to imsi mąstyti kaip Silent Assasin – būtent tam šis žaidimas ir buvo sukurtas... Deja, bet kaip įprasta dauguma žaidėjų automatiškai gali pasirinkti „Normal" režimą ir prarast visą įdomumą (sudėtingumo režim negalima keisti žaidimo eigoje, todė teks pradėti viską nuo pradžių).

IŠPLĖTIMAS?

Trečioji „Hitman" serijos dalis gali bū ti laikoma serijos išplėtimu („expan sion pack"), bet ne savarankiška da limi. Žaidimo pabaigoje #47 tikra nežada išeiti atostogų, todėl neabe jotinai sulauksime ketvirtosios seri jos dalies, kurią ne per seniausiai ir anonsavo „Eidos". Kaip bebūtų, „Hit man: Contracts" žaidimas serijos fa nams – tikrai puiki galimybė prisi minti #47 ir pasimėgauti jo Silent Assasin sugebėjimais. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,0**
„...guess who's back, back again...".	
GRAFIKA	**8,0**
Unikali tik „Hitman'o" serijai būdinga aplinka.	
MUZIKA	**9,8**
Jasper Kyd'as - genijus.	
GARSAS	**8,0**
Skirtingi ginklai skleidžia skirtingus garsus; ypač patiko rusų įgarsinimas, kažkaip sava pasirodė...	
ĮDOMUMAS	**8,0**
„Hitman'o" fanu pasilieki visą gyvenimą...	
#47 grįžo, „nesublizgėjo", tačiau gero vardo neprarado...	**GALUTINIS 8.0**



JEI ATSIBODO ASFALTAS

ĮKYRĖJO lygus, tiesus asfaltas? Įkyrėjo brangiausi ir greičiausi automobiliai? Įkyrėjo taip pat jų „damage" nebuvimas? Reiktų kažko naujo... Manau, jog pats laikas įsigyti GERĄ ralio simuliatorių. Tiesa, žaidimuose spidometras retai pakyla virš 100 km/h. Sakote – lėtoka? Teisingai, lėkti keturių juostų asfaltuotomis gatvėmis visai neįdomu. O jeigu nelygiu, gerokai nelygiu, kaimo keliuku, kuris padengtas grubiu žvyru, o keliuko siaurumas... tik, tik vienai mašinai, o štai dar ir į mišką įvažiuosime... Ką dabar galvojate apie tuos 100 m/h ? O kaip vertintumėte trasas kalnuose? Lekiant tokiu greičiu, kažin ar automobilį apsaugos nenugriaunami bordiūrai kelių kraštuose. Jūsų dešinėje – beveik 90 laipsnių kalnas, o kairėje – panašaus statumo skardis, ir jei nepavyktų išimti posūkio... tai ridentumėtės tikrai ilgai ir skaudžiai...

ŽAIDIMO DOSJE

„Colin McRae Rally 04"

www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04

KŪRĖJAS:	„Codemasters"
LEIDĖJAS:	„Codemasters"
DATA:	2004-04-02
ŽANRAS:	lenktynės

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	750MHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB

NUOMONĖ

„Codemasters" dar kartą pakėlė kartelę PC vairavimo žaidimų srityje (nors tai ir nėra per daug tankiai „apgyvendinta vieta"). Puiki grafika, įtraukiantis „geimplėjus" bei įvairūs daugelio žaidėjų režimai pritrauks naują žaidėjų grupę. Mes šį žaidimą rekomenduojame su didžiausiu malonumu.

Chris Pickering, „GamerArchive"

DIESELL

Tai tik keletas pavyzdžių iš daugelio, kurie ralį daro išskirtiniu žaidimu iš kitų lenktynių, ir žaidėjui suteikia unikalią vairavimo patirtį. Na, o kuo gi „Colin McRae Rally 04O" yra geresnis nei kiti tokio pobūdžio žaidimai? Atsakymas labai paprastas: realistiškas valdymas, puikus garsas, gera grafika ir nepakartojamai trapus „damage".

AUTOMOBILIŲ KLASĖS

Visi automobiliai žaidime yra suskirstyti į keturias grupes (įskaitant „bonusinę", kuri nebus prieinama turnyruose). 2WD klasė yra sutverta



pradedantiesiems „ralistams": apie 200 „arklių", du varomi ratai, mažai sveriantys automobiliai, o tai reiškia jog suvaldyti juos bus ganėtinai lengva. O štai 4WD „persirita" į kur kas sudėtingesni lygį: prisideda 100 „arklių", automobiliai pasunkėja daugiau nei 300 kg ir, patikėkite manim, tarp šių dviejų klasių jaučiamas tikrai DIDELIS skirtumas. Na, o visas smagumas prasideda „Group B". Pavyzdžiui, „Audi Quattro" su 550 „arklio galių" ir 1090 kg svoriu arba toks „kuklutis" „Peugeut 206" su 480 „arklių" ir 910 kg. Palekioti su šiais galiūnais siauraisiais Ispanijos kaimo keliukais yra tikras malonumas, žinoma, jei sugebate juos vairuoti. Kitu atveju sunkiai ir pačią finišo liniją pasieksite. Na, gal ir pasieksite, bet jūsų bolidas bus tinkamas tik metalo laužui.



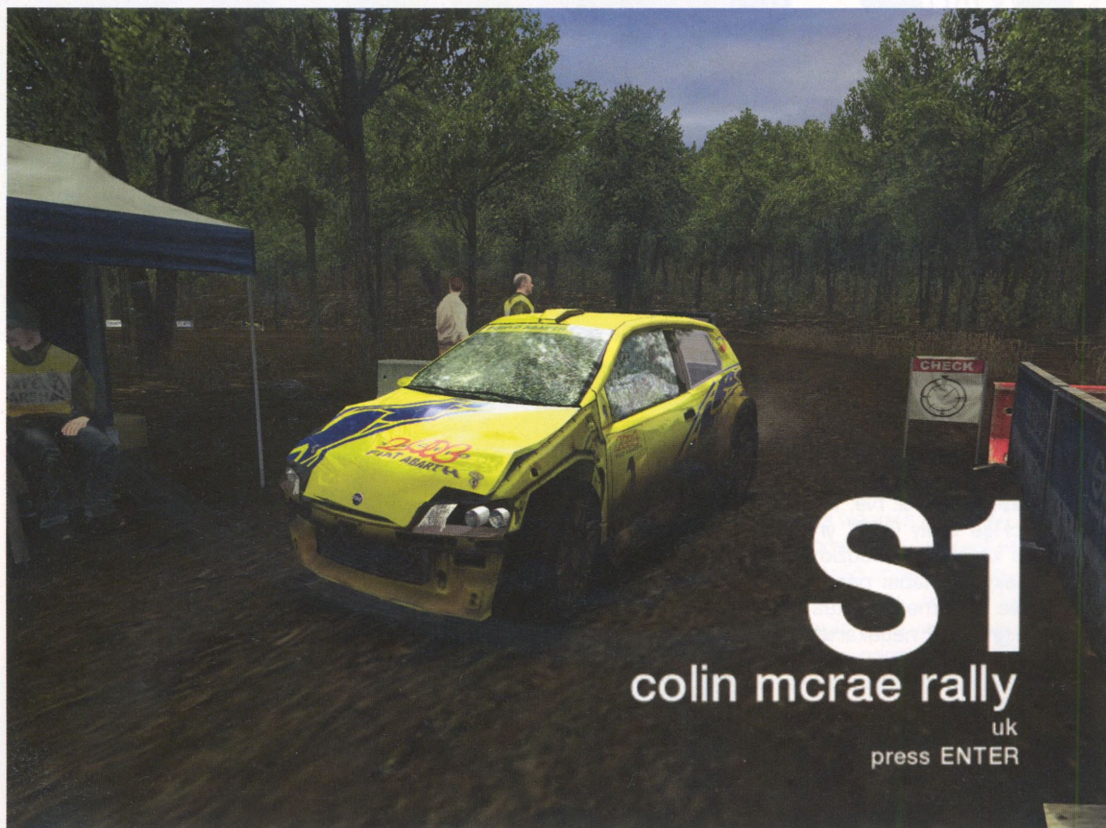


Žaidime nuo pat pradžių galime rinktis įvairius automobilius.

„Bonusinė" automobilių klasė paprasčiausiai skirta bolidų paįvairinimui, trumpiau tariant – „for fun". Joje galėsime pasirinkti autobusiuką ar dar kokį amžiaus pradžios automobilį su 50 „arklio galių" ;).

KELIAI IR PEIZAŽAI

„Colin McRae Rally 04" trasos atrodo kaip niekad įspūdingai: medžiai, žolė, vanduo, tekstūros, gamtovaizdis, dulkės, lietus tiesiog pakeri savo nepakartojamu grožiu. Kiekvienoje šalyje bus po šešias ralio trasas, o kai kuriuose – po papildomą žiedinę trasą. Didžioji Britanija – tai vietovė, kurioje jaučiuosi lyg senelio „Žiguliuku" „varinėčiau" sodo žvyrkeliais ;), o tai ypatingai pasijaučia, įvažiuojant į mišką ar „kuklesnį" kaimuką. Ispanijoje kelias asfaltuotas ir labai tiesus, o tai reiškia, jog lengvai išvystysime gan didelį greitį. Tuo pačiu tai reiškia, jog laiku nepristabdę automobilio kalnuotose ar tankiai medžiais apaugusiose teritorijose, tikrai brangiai mokėsime, tiek savo bolido pažeidimais, tiek laiku. Australijoje kaip ir įprasta: saulėtas dangus, išdžiūvęs, dulkinas žvyras ir vidutinio klimato miškai. JAV klimatas ir kelio sandara labai panaši į Australijos, tik labiau kalnuota. Japonija pasižymi asfaltuotu kelio paviršiumi ir ypatingai lietingu klimatu, kuris saugų kelią padaro ypatingai pavojingu. Dar daugiau, nuo lietaus tankumo matomumas sumažėja 60%, ir kelio pakraščiuose esantys gana neįprastos struktūros nubėgamieji vandens takeliai neleidžia mums nė per nago juodimą atsipalaiduoti. Švedijoje vyrauja apsnigti spygliuočių miškai, kelio pakraščiuose dunkso sustumti purvino sniego kupstai, kuriuose labai nesudėtinga užklimpti. Įvažiuojant į kaimelius, kelio danga keičiasi – iš sutrypto sniego į žvyro purvu padengtą asfaltą, kuris mūsų automobilį labai greitai išpurvina. Graikijoje esti labai grubaus ir ypatingai dulkėto žvyro keliai. Nuo žvyro ant kelio paviršiaus susidaro 2 metrų debesys. Kelio danga čia la-



bai kalnuota. Suomijos gamtovaizdžiai artimi Lietuvai: apsiniaukęs dangus, aukštos pušys, tamsesnis ir smulkesnis žvyrkelis. Štai maždaug po tokias vietoves tenka lenktyniauti naujame ralio čempionate (nepamirštomis pasigrožėsite patys).

Į PERGALĘ

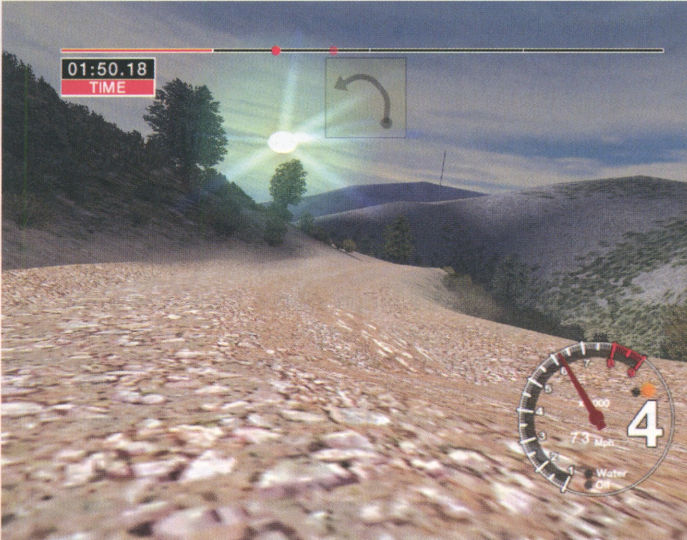
„Važiuojam" toliau,– į turnyrus. Kiekviena klasė turi po atskirą turnyrą, kurį įveikus tam tikru sudėtingumu ir tam tikrais rezultatais, atrakinsime vis naujus automobilius „bonusinėje" klasėje ar „group B", taip pat vis naujas trasas. Turnyrų struktūra labai paprasta: atsižvelgdami į trasos sandarą, susireguliuojame savąjį automobilį, ir pradedame lenktyniauti. Pravažiavę atkarpą, „pailsime" ir važiuojame naują atstumą, po kurio mums bus duodama 50 min., kad galėtume sutaisyti visus pažeidimus (motorą, kėbulą, stabdžius, amortizaciją, aušinimo sistemą ir t.t..). Žinoma, viską atlikti per 50 minučių, tikrai nepavyks, tad tik nuo jūsų pačių priklausys, kam paskirti prioritetus.

Pažeidimus galima ir išjungti, tačiau neverta to daryti, nes „damage" lenktynėse atrodo tiesiog nuostabiai: bolido kėbulas lankstysis lyg skardinė, padangos plyšinės tol, kol visai nusilups nuo ratlankio, kuris gerokai trinktelėtas nulėks, beliks važiuoti ant stabdžių disko. O gerokai padaužius motorą, jis pradės gesti. Nuo didelio kaitimo, išsibalansavus amortizacijai mūsų bolidas pradės liestis prie kelio dangos, o tai reikš, jog lengvai numušime duslintuvą. Būtų galima ilgai pasakoti apie įvairią automobilių patiriamą žalą, nes žaidime sukurtas „damage" modelis išties detalus ir tikroviškas.

Turnyruose egzistuoja tipinė taškų sistema, tad pasakoti apie ją neverta. Užbaigus ralį vienoje šalyje ir pereinant į kitą, mums bus suteiktas šansas gauti tam tikrus stabdžių, amortizacijos ir kitų automobilio dalių patobulinimus. Jeigu gauname pasiūlymą laimėti naują amortizaciją, tai mums teks važiuoti tikrai kalnuota vietove, kurioje reikės gerokai pašokinėti ir tuo pačiu įveikti tam tikrą atkarpą per tam tikrą laiką. Kitaip tariant, turėsime įrodyti, jog tikrai esame verti tos amortizacijos ;).

Vertinant bendrai, ketvirtasis „McRae Rally" yra tikrai pavykęs ir šio žanro žaidimų tarpe nenuginčijamai užimantis pirmąją vietą. Džiugu, kad po ne tokios sėkmingos praėjusios dalies kūrėjai atsigavo ir sugebėjo pateikti mums tokį tęsinį, kokio laukėme nuo antrosios CMR dalies pasirodymo. Taigi, jei yra noras nusukti „į šoną" nuo asfalto ir „pasidraskyti" žvyrkeliais „kieto" vairavimo reikalaujančiais ralio automobiliais, „Colin McRae Rally 04" yra kaip tik jums. PC







Vaizdas iš vairuotojo kabinos išties tikroviškas.

Ralis be Makrėjaus

Jei sekate sporto naujienas, ko gero žinote, jog šiais metais pasaulio ralio čempionas Kolinas Makrėjus (Colin McRae) nedalyvauja oficialiame pasaulio ralio čempionate. Pasak sportininko, jis ieško naujų iššūkių ir dar nėra tvirtai nusprendęs dėl ilgalaikių ateities planų. Kolinas jau spėjo išbandyti jėgas šių metų Dakaro ralyje, kur jis važiavo su „Nissan" komanda. Nors pasaulio ralio čempionas bendroje įskaitoje užėmė tik 20-ąją vietą, Makrėjus sugebėjo laimėti vieną iš etapų, o tai yra išties geras debiutas. Kolinas prižadėjo ir kitais metais dalyvauti Dakaro ralyje ir nuskinti pergalę.





PCK VERTINIMAS

ĮDOMUMAS 8,4
Keista, pirmą kartą man taip ilgai neatsibodo turnyrai...

GRAFIKA 9,2
Tiesiog puiku, ypač įtikinamai padarytas vaizdas iš vairuotojo kabinos, kai lyja lietus ar sninga. Pavažiuokite — patys pamatysite.

GARSAS/MUZIKA 8,2
Nieko išskirtinio, tiesiog vidutiniškai tinkamas.

VALDYMAS 8,8
Ralio valdymas reikalauja nemažai pastangų, čia ne arkada. Jeigu turite vairą, aš jum be galo pavydžiu.

Tiesiog labai geras ralis, puiki grafika, realistiškas „damage", neatsibostantis turnyras. O visa tai gali suktis ir „nežvėriškame" PC.

GALUTINIS 8.6

UŽSTRIGĘS SKAISTYKLOJE

ŽAIDIMO DOSJE	
„Painkiller"	
www.painkillergame.com	
KŪRĖJAS:	„People can fly"
LEIDĖJAS:	„Dreamcatcher"
DATA:	2004-05-14
ŽANRAS:	FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.5GHz (rek. 2.4GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	64 MB (rek. 128 MB)

NUOMONĖ

Žaidimas turi problemų, tačiau jas nustelbia triuškinančios stiprybės. Vieno žaidėjo režimas yra įtraukiantis ir nepaprastai detalizuotas, o jį papildo smagus ir įvairus „senosios mokyklos" daugelio žaidėjų režimas. Tai jį išskiria iš likusių FPS žaidimų ir kartu nukelia mus į senąsias šaudyklių dienas.

Kevin Blanchard, „PC Gameworld"

BUVO vidurnaktis. Už lango siautė baisi audra. Aš su savo žmona vykau į begalo svarbų susitikimą. Staiga iš priekio didelio greičiu atlėkė sunkvežimis. Mėginau stabdyti, bet... Atomazga tragiška. Ko galima tikėtis, pažiūrėjus filmuko pradžią? Po tokių vaizdų ekrane pamatau užrašą – „Painkiller". Manote, tai viskas? Labai klystate...



AMŽINAS

...Filmukas tęsiasi. Atsirandu skaistykloje. Čia labai ramu, kojas švelniai glosto garai, pro duris skverbiasi šviesa, tad iš pradžių pagalvojau, kad patekau į rojų. Bet ne, aš skaistykloje. Ką aš padariau ne taip? Atsakymo ilgai laukti neteko. Priešaky išvydau paslaptingą vyruką. Jis buvo dievo tarnas. Man paaiškino, jog pragaro jėgos ketina pulti skaistyklą, ir aukščiausiasis pasirinko būtent mane, Danielį Garnerį. Bet kodėl būtent mane? O todėl, kad, pasak pasiuntinio, aš esu tyros širdies. Į rankas gaunu žemėlapį, kuriame pažymėta, kur aš turėsiu apsilankyti. Tą žemėlapį sudaro 5 „chapteriai", o kiekviename iš jų po 4-6 lygius. Kiekviename „chapteryje" manęs lauks MILŽINIŠKAS bosas. Taigi, sekundėlę pamąstęs, aš sutinku. Juk kitaip nepateksiu pas savo žmonelę, kuri sėkmingai nukeliavo į rojų. Išgirdęs teigiamą atsakymą iš mano lūpų, dievo tarnas pirmą kartą parodė savo



miglotą šypseną ir nukulniavo atgal. O kaip manote, kas bus dabar? Che che... Na ir klausimas! Juk dabar prasidės „PAINKILLER"!

Na štai, pagaliau laukta akimirka. Atsirandu kažkokiose kapinėse. Aplink viskas labai ramu (nors vaizdas šiurpokas), pamažu judu link kapų. Ir štai iš kiekvieno kapo iššoka po skeletą, visu garsu užgroja „metal-rock" muzika! Na ir efektai! Iš netikėtumo galima „pridėti į kelnes". Ir patikėkite, tokių akimirkų bus nemažai. Kuo toliau, tuo priešo DI bus geresnis. Pavyzdžiui, jau 2-ame „chapteryje" priešai palauks tam tikros akimirkos, kada galės mane užpulti ir lengviau nugalabyti. Tiesa, žodį „priešai" reikėtų pakeisti į „monstrų būriai", nes situacija labai primena „Rimtuolio Sam'o" seriją. Prieš jūsų akis išdygs net keliasdešimt priešų, kurie lėks iškėlę kirvius, mojuodami dalgiais, burdami ugnies kamuoliu ir dar viskuo, kuo galės! Patyriau išties „malonių" akimirkų, kai link manęs lėkė apie 30 monstrų o aš išsitraukiau savo pjūklą... Susidorojus su banga monstrų reikia žygiuoti toliau, į „checkpoint'ą", kurį rodo viršutinė rodyklėlė. Kai pasiekiame „checkpoint'a", gauname papildomų gyvybių ir atsirandame kitame priešų lauke. Perėję visą lygį, pamatysime didelius vartus, atveriančius kelią į kitą etapą. Na, o pasiekę paskutinį „chapterio" lygį, sutiksime tikrai akiai nemielą, maždaug 200 metrų aukščio bosą. Tiesa, nemanykite, jog bus bosų, kuriuos nugalėsite, paprasčiausiai į juos šaudydami. Daugelis bosų į kulkas nereaguoja, tad teks juos kažkaip pergudrauti. Paskutinis bosas – Liuciferis, pragaro šeimininkas. Kad jį įveikčiau, kankinausi visą valandą. Tiesa, kai nužudai pakankamą kiekį monstrų ir surenki jų dvasias, keliolikai sekundžių tampi begalo stipriu demonu, kurio bijo bet kuris tamsiojo pasaulio pakalikas.

PASIEKĘ PASKUTINĮ „CHAPTERIO" LYGĮ, SUTIKSIME TIKRAI AKIAI NEMIELĄ, MAŽDAUG 200 METRŲ AUKŠČIO BOSĄ.

LINK MANĘS LĖKĖ APIE 30 MONSTRŲ O AŠ IŠSITRAUKIAU SAVO PJŪKLĄ...

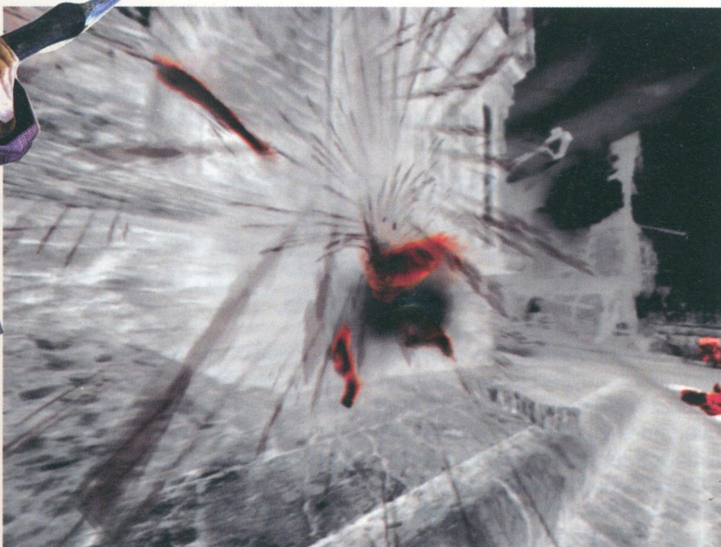
Žaidimą sudaro 4 sudėtingumo lygiai (tiesa, ketvirtą lygį reikės atrakinti, renkant kortas). Žaidimo pabaigoje, perėjus lengviausio sudėtingumo lygį, Liuciferis nemiršta, bet nugalabija jus. O kas įvyks toliau, privalote pamatyti patys – to negalima praleisti ;).

Tai, kas labiausiai žavi šiame žaidime, turbūt ir yra jo grafika. Tekstūros labai aukštos (šešėliai, dangus, ginklai). Viskas tiesiog švyti. Einant tamsiu koridoriumi, priekyje matysime tik mažą šviesos skritulėlį, kuriuo ir turėsime sekti, nes viską aplinkui gaubs tamsa. Kiekvieno „gyga-boso", kad ir koks jis didelis būtų, tekstūros labai aukštos ir aiškios. Be to, net nekalbu apie kraują, kuris liejasi masinių skerdynių metu...

Žaidimo muzika ir garsai taip pat labai efektingi. Patikėkite, kai einant tyliu kapinių takeliu, iš kapų staiga iššoka apie 20 skeletų ir užgroja „metal-rock" muzika, dėl garso abejonių nelieka. Tai labai puiku! Kada aplinkui priešų nebėra, trankioji muzika nutyla, ir ją pakeičia ramūs foniniai garsai. Kiekvienas monstras turi jam būdingą murmesį, šnabždesį. Nėra vienodų garsų (na, nebent monstrų tipas būtų tas pats).

Apie siužetą nesinori daug kalbėti? Nors „Painkiller" ir yra masinio naikinimo šaudyklė, siužetas yra nuostabus. Kai nužudžiau liuciferį (tiesa, ant silpniausio režimo), ir pragaro jėgos užmušė mane, rodos, širdis virptelėjo. Kai pradėjo rodyti kūrėjų vardus ir pavardes, pamąsčiau – „aš visko šitaip nepaliksiu", ir įsijungiau „Nightmare" sudėtingumo lygį. Teko pereiti visą žaidimą iš naujo, bet pamatęs tokią pabaigą, kokios ir troško mano širdis, nenusivyliau. Tiesa, patarčiau išbandyti visus sudėtingumo lygius, nes nepažaidę „nightmare" režimo, praleisite tokius lygius kaip „Limbo" ir kitus. PC





PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,0**
Minios monstrų, kraujas, veiksmas, veiksmas ir dar kartą veiksmas. Negundo?	
GRAFIKA	**8,5**
Viską lemia bosų dydžiai bei jų tekstūros.	
VALDYMAS	**9,0**
Puikus, kaip ir visų FPS.	
GARSAS\MUZIKA	**8,0**
Na, „metal-rock" muzika kaip tik tai, ko man reikia kovos metu :).	
SIUŽETAS	**8,0**
Kūrėjams duočiau medalį už tokį siužetą, tik pabaiga „DayDream" sudėtingumo lygyje liūdnoka...	
Apie Painkiller galima kalbėti labai daug, bet siūlau jį išbandyti patiems... Patikėkite, "gimė" rimtas konkurentas Rimtuoliui Semui. Manau, jog jis dar ilgai išliks FPS gerbėjų širdyse.	**GALUTINIS 9.0**

AŠ – EUROPOS ČEMPIONAS!

ŽAIDIMO DOSJE

„UEFA EURO 2004"
www.euro2004game.ea.com

Kūrėjas:	„EA Canada"
Leidėjas:	„Electronic Arts"
Data:	2004-05-07
Žanras:	sportas

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	700 MHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB

NUOMONĖ

Sudėjus viską, UEFA Euro 2004 yra kompetetingiausias, išbaigtas ir „nupoliruotas" žaidimas, garantuotai užlipsiantis į pardavimų topo viršunę turnyro įkarštyje. Kita vertus žaidimas yra daug siauresnis, nei artimiausias konkurentas FIFA 2004 ir pasiūlo mažiau įvairovės. Taip pat jis stipriai nepatobulina paskutiniojo serijos žaidimo „geimplėjaus" ir išlieka toks pat lengvai prieinamas bei smagus.

Luke Guttridge, „Ferrago"

EUROPOS futbolo čempionato finalinis etapas vyksta kas ketveri metai. Šis antras pagal svarbumą turnyras (bent mums, europiečiams) pritraukia milijonus žiūrovų. Kiekvienais metais „Electronic Arts" išleidžia futbolo seriją, kurią godžiai „praryja" futbolo fanatikai. Jau tradicija tapo proginis kompanijos produktas, skirtas pasaulio arba Europos turnyrui, pasirodantis kaip tik prieš šias garsiąsias kovas. Ne išimtis ir šiemet – likus maždaug mėnesiui iki Europos futbolo čempionato Portugalijoje, pasaulį išvydo „UEFA EURO 2004".

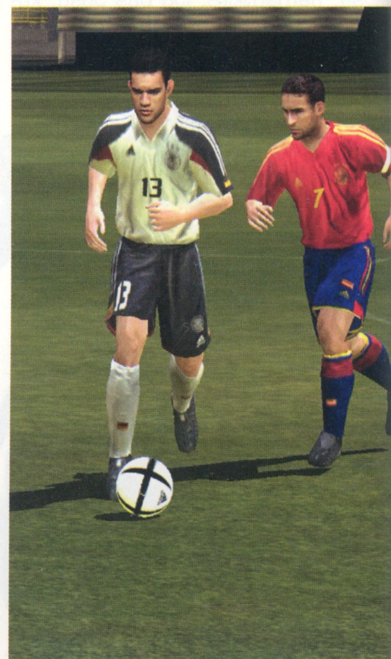
RAW

Naujasis „Electronic Arts" gaminys primena serialą, todėl vargu, ar verta apie jį pasakoti kaip apie atskirą žaidimą, o ne lyginti su ankstesniaisiais. Savaime suprantama, kad kaip futbolo simuliatorius jis panašiausias į paskutinįjį „Fifa 2004", atsižvelgiant į tokį aspektą, jog „Euro" neturi nė vienos klubinės komandos. Žaidime mūsų laukia 51 Europos šalies komandos, iš kurių galima išsirinkti bet kurią ir nuvesti ją iki šlovingos Europos čempionų taurės (net Lietuvą, nors tai bus nelengva, žaidžiant sudėtingesniu lygiu).

VIENAS RYŠKESNIŲ PAPILDYMŲ – MORALĖS SKAITIKLIS.

Gamintojai padirbėjo, tai akivaizdu. Naujasis žaidimas tikrai geresnis nei „Fifa 2004": meniu sukurtas tamsiame fone, kad nepasirodytų visiškai toks pats, kaip senasis, pakeista atskirų jo dalių lokacija; meniu navigacija labai patogi; žaidime atsirado dalykų, kurie nepelnytai buvo išnykę „Fifa 2004".

Euro 2004 tai nėra vien tik finalinis turnyras, čia galima žaisti draugiškus susitikimus, imituoti rungtynes „namuose" ir „svečiuose". Taip pat siūlomas „fantasy" variantas, kuriame galite sudaryti „svajonių sąrašą" iš geriausių Europos žaidėjų. Naujokams labai pravartus praktikos režimas, kuriame galima treniruotis mušant kampinį, 11 metrų baudinį ir pan. Oro salygų režime galima išrinkti saulėtą, naktinį, apsiniaukusį, lietingą ir atsitiktinį orą. Skirtinga aplinka vis kitaip veikia žaidėjų elgesį.



XBOX | PlayStation 2 | PC CD-ROM | 3+

Graži, metų metais tobulinta rungtynių eiga: dabar pasai tapo staigesni, tikslesni, tačiau smūgiai – atvirkščiai, prarado buvusį tikslumą. Ir kas pasakys, kad tai neatitinka realybės, tegu pirmas meta į mane akmenį. Tolimieji perdavimai siunčiami toliau, t.y. pripratusiems nuo centro iš visų jėgų spirti link priešininko vartų tikintis, kad ten puolėjas „sugraibys“ kamuolį, bus sudėtingiau, nes dažniau kamuolys nusiris už vartų linijos, nespėjus jo pasivyti. Labai svarbu, kuris žaidėjas smūgiuos, nes beveik kiekvienas pasižymi savitu smūgiu. Beje, smūgis priklauso ir nuo to, kuria koja smūgiuojama. Komandų lyderiai moka atlikti įvairius veiksmus, kuriais apgauna gynėjus ar vartininką ir labai pagyvina žaidimą. Užteks paspausti „Shift“, ir žaidėjas pasirinks sau būdingą veiksmą. Vienu metu nereikia spausti keturių ar daugiau mygtukų (kaip tai buvo „Fifa 2004“). Priimti ir suvaldyti kamuolį žaidėjai dabar gali ne tik krūtine, bet ir koja ar kita kūno dalimi. Siunčiant kamuolį kolegai, valdymas iškart perduodamas jam, todėl galima bėgti pasitikti kamuolio. Atsirado naujų judesių (arba pamirštų), tokių kaip „žirklės“. Dažnai keiksite teisėją, kuris neatleidžia tyčinio atakos sustabdymo, jautriau reaguoja į varžovo atakavimą. Dirbtinis intelektas geriau apdorotas, žaidėjai be kamuolio taip pat juda, stengiasi atsidengti. Vienas ryškesnių papildymų – moralės skaitiklis. Jis nurodo atlikimo meistriškumą ir žaidėjų nuotaiką. Geras individualus žaidimas kels moralę ir stiprins reitingą, o grubios klaidos, žinoma, mažins. Tikri žaidimo meistrai turėtų įveikti tokį sunkumą kaip reitingo kritimas, tuo tarpu mažiau patyrę naujokai sunkiai progresuos. Gaila, kad visiškai dingusi senuosiuose tokio pobūdžio žaidimuose buvusi vartininko atakavimo savybė, už kurią nesunkiai „susigraibydavai“ kortelę ;). Kartais praverčia nauji veiksmai – permesti kamuolį per atbėgantį vartininką, apmulkinti gynėjus apgaulingu perdavimu.

Grafikoje taip pat yra pakeitimų: veidai tapo geriau atpažįstami, realistiškesni modeliai, tikroviškesnės tribūnos, sirgaliai. Pastarieji nerimsta savo vietose, plevėsuoja vėliavomis ir net apsirengę tokios pat spalvos rūbais, kaip ir komandos, už kurią jie serga, nariai. Veiksme įdėta nemažai animacijos: traukimai už marškinėlių, lengvas stumtelėjimas, kojos pakišimas. Beje, dabar vieno žaidėjo išnirimas kiaurai per kitą ar vartininko per virpstą daug retesni. Gražūs ir tinkami video intarpai. Po pražangos (ypač kortelės lygio pražangos) žaidėjai susistumdo, vis laukiu, kada kurio nervai neišlaikys iki to, kad už atsikalbinėjimus arba varžovų stumdymą užsidirbs kortelę, bet taip ir nesulaukiu... (varčio kartojimai galėtų būti ilgesni, nes dažnai parodoma tik finalinė dalis, pats smūgis į vartus, o ne perdavimai iki to. Žinoma, galima įsijungti įrašo peržiūrėjimo režimą ir viską pamatyti, tačiau tam reikia daryti pertrauką rungtynėse...



GALITE SUDARYTI „SVAJONIŲ SĄRAŠĄ“ IŠ GERIAUSIŲ EUROPOS ŽAIDĖJŲ.

Muzika nėra pritaikyta futbolui (jei ją apskritai galima pritaikyti). Jei norite, prieš rungtynes galite išklausyti abiejų komandų valstybinius himnus. Komentatoriai taškia be paliovos, kartais sukeldami šypsnį. Juos galima „išjungti“ ir klausytis stadiono bei rungtynių triukšmo, kuris gana realistiškas.

Galimas daugelio žaidėjų režimas (1 – 4 žaidėjams). O su į svečius atėjusiu draugu galima pažaisti, padalinus ekraną į dvi dalis. Tiesa, tam turi būti antras valdymo įrenginys – vairalazdė arba žaidimų padas.

Euro 2004 nacionalinių rinktinių ir Europos futbolo gerbėjams yra tikrai nepamainomas žaidimas. Futbolo mėgėjams šį žaidimą tikrai rekomenduojame. Gaila, kad nėra klubinių komandų ir turnyrų, tačiau tokia jau šio žaidimo specifika. „UEFA EURO 2004“ turėtų išlaikyti žaidėjo susidomėjimą iki kito eilinio futbolo simuliatoriaus pasirodymo. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**7,0**
Gražus daiktas, bet pakeitimai tik kosmetiniai.	
GRAFIKA	**8,2**
Pagerinta, tačiau galima daug ką prikišti.	
VALDYMAS	**9,0**
Paprastesnis efektų panaudojimas.	
GARSAS	**8,0**
Efektai neblogi, bet muzika eilinė.	
ĮDOMUMAS	**8,5**
Nemažai komandų, režimų, gyvas žaidimas.	
Vienas geriausių futbolo simuliatorių šiuo metu.	**GALUTINIS 8.4**



PROCLAMATION
$5,000.00
REWARD!
PAULO SANCHEZ
WANTED DEAD OR ALIVE
for MURDER and RAPE

Žaidimo dosje	
„Dead Man's Hand"	
www.dmhgame.com	
Kūrėjas:	„HumanHeadStudios"
Leidėjas:	„Atari"
Data:	2004-04-02
Žanras:	FPS

Reikalavimai sistemai	
CPU:	800 MHz (rek. 1,2 GHz)
RAM:	256 MB
Video:	32 MB (rek. 64 MB)

Nuomonė

Sunku nurodyti kokią rimtą žaidimo bėdą. DI gan romus, o daugelio žaidėjų režimas lėtas ir vienodas. Tačiau labiausiai trukdo puikiam žaidimo įvertinimui tai, kad jis tiesiog nebando būti kažkuo dugiau, nei paprastas smagus pasižaidimas.

Tom Francis, „PC Gamer"

MIRK, PRERIJŲ ŠUNIE!

LAUKINIAI VAKARAI... **Įstatymas nėra visagalis — šeimininkauja tas, kuris greičiau išsitraukia ginklą. Gerbiamas taip pat tik tas, kuris greičiau išsitraukia ginklą. Nenori būti nušautas — šauk pirmas. Ir... pasistenk pataikyti.**

RAW

Pirmojo asmens šaudyklių pastaraisiais metais išleista išties nemažai. Jos apima įvairius laikotarpius ir, išlaikydamos bendrą stilių, siekia bent minimaliai originalių savybių. Sugalvoti kažką naujo pačiame žanre labai sunku, todėl žaidimų kūrėjai mėgina įvesti detales, priversiančias įsiminti žaidimą, galbūt vien dėl tų specifinių savybių ir paskatinsiančias jį žaisti. „Dead Man's Hand" tokių unikalių savybių netrūksta – kaip pavyzdį galima paminėti šaudymą jojant, kortų intarpus ir kt.

Taigi, Laukiniai Vakarai. Pagrindinis herojus, Elas Techonas (El Tejon), priklausė garsiai „devyniukės" grupuotei, terorizavusiai aplinkines gyvenvietes, ir nesuko galvos dėl teisingo gyvenimo būdo, tačiau vieną dieną, išvydęs, jog gaujos vadeiva nejaučia skrupulų, žudydamas moteris ir vaikus, nutaria pasitraukti. Kaip ir visada tokiais atvejais, taip paprastai jo niekas nepaleidžia. Gaujos nariai mėgina nušauti Elą, tačiau šis esti gajus – sugeba išgyventi, kol jį suranda gaują persekiojantys kariškiai. Jis pasveiksta, o tada yra „įkišamas" į kalėjimą, kuriame „apgyvendinamas" greta vieno iš



Meksikos revoliucijos vadų. Ši kaimynystė Elui tampa lemtinga, kadangi revoliucionieriaus kovos draugai suorganizuoja pabėgimą, kuriuo mielai pasinaudoja ir mūsų herojus. O tada klasikinis siužeto posūkis – atkeršyti buvusiems „bendražygiams".

Veiksmo žaidimų Laukinių Vakarų tematika nėra itin daug sukurta (juo labiau sėkmingų), todėl „Dead Man's Hand" vykusiai mėgina užimti šią rinkos dalį. Kažko ypatingo žaidimas nesiūlo, tačiau vesternų mėgėjams jis pasirodys išties „patrauklus". Ypač ta atmosfera, kuri tvyro viso žaidimo metu, ir kurią labai sunku perpasakoti žodžiais...

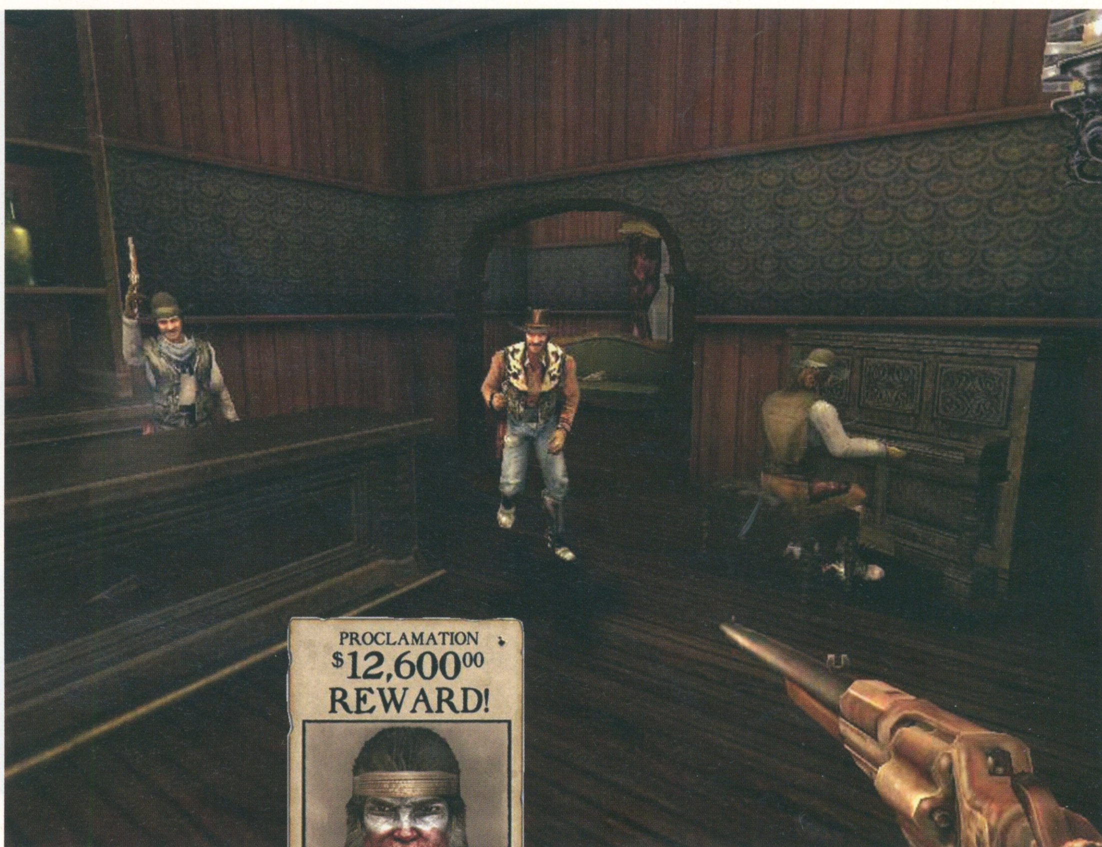
Kiekvienos misijos pradžioje jums pasiūloma sužaisti partiją kortomis. Nežiūrėkite į tai ironiškai – jei laimėsite, jums pridės šovinių ir patirties. Veiksmas vyksta 27 – iose misijose, įvairiausiose vietovėse: geležinkelio depo, rančoje, salūne, šachtoje, kanjone, forte ir t.t. Trys misijos yra „bonusinės", dvi leidžia gauti apdovanojimą už nusikaltėlių galvas, o trečioji – apiplėšti turtingą vienkiemį. Baigus vieną (kartais kelis) lygius, teks susikauti su buvusiais bendrais, o pačioje žaidimo pabaigoje herojaus laukia dvikova su gaujos vadeiva.

Žavus žaidimo niuansas – jojimas arkliu. Deja, jo valdyti neteks, galėsite tik sukiotis balne ir pyškinti į visas puses. Kur kas įdomiau stebėti (jei tik galite tai sau leisti kovos metu), kaip pašautas raitelis krenta nuo žirgo, yra jo velkamas. Taip pat įmanoma šauti į arklį. Kas bus po to – lengvai nuspėjama. Beje, fizika įgyvendinta gana vykusiai.

ŽAVUS ŽAIDIMO NIUANSAS — JOJIMAS ARKLIU.

Kitas smagus momentas – daugumа daiktų (dėžės, buteliai, vazos, arbūzai ir kt.) sudūžta nuo šūvio. Galima net nušauti laukinius paukščius. Labai naudinga, kai šalia nesimato priešo ir turite per daug šovinių. Dar vienas, kituose žaidimuose retai sutinkamas niuansas – šauti į kažkokį daiktą tam, kad jis krisdamas užmuštų priešą.

Be peilio galite turėti tris šaunamųjų ginklų rūšis: pistoletus, karabinus ir šautuvus („shotguns"). Kiekvienos misijos pradžioje galite išsirinkti po vieną ginklą iš kiekvienos rūšies. Misijos eigoje pasiimti naujo ginklo negalėsite (panašu, kad nauji žaidimai ima judėti realumo linkme – koks normalus superherojus gali neštis visą vežimą šautuvų?). Pradžioje ne visi ginklai bus pasiekiami, kai kurie atsiras tik žaidimo eigoje. Pistoletus geriausia naudoti artimam šaudymui, karabinai leidžia nusitaikyti iš tolo, o šautuvai nepakeičiami šaudant iš arti ir grupiniam kelių priešų sužeidimui tolimu nuotoliu. Taip pat yra granatų analogas – dinamitas ir originalios mini bombos viskio butelio pagrindu. Dinamitas labai efektyviai išmeta priešą į orą. Kiekvienas ginklas gali šaudyti dviem režimais. Kai paprastas sėkmingas šaudymas užpildo spec. veiksmų juostelę, galima naudoti alternatyvinį šaudymą. Pistoletas tokiu atveju šaudo „kaubojiškai" – šeši šūviai iš eilės, dvivamzdis gali šaudyti atskirai iš abiejų vamzdžių ir t.t. Žodžiu, žaidėjas skatinamas tobulėti ir šaudyti taikliai. Kai kur galima naudoti patrankas ir kulkosvaidžius. Kiekvienas sėkmingas pataikymas prisumuojamas prie jūsų „legendos" taškų.





Priešo intelektas nėra ypatingai aukštas, tačiau šioks toks yra. Varžovai gali pritūpti, slapstytis, sugeba net ridenti ant jūsų vežimą (tiesiogine prasme), pastumti parako statinę. Bet protu jiems nėra ko lygintis su populiariųjų šaudyklių, kaip „Far Cry", blogiukais. Senesniųjų žaidimų palikimas – kūnai gana greitai išnyksta.

KIEKVIENOS MISIJOS PRADŽIOJE JUMS PASIŪLOMA SUŽAISTI PARTIJĄ KORTOMIS.

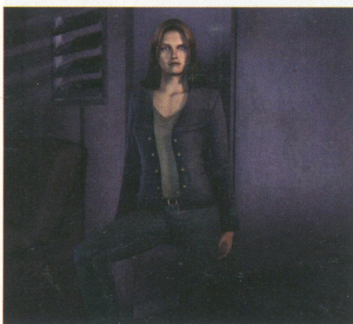
Grafiką galima pagirti: daug detalių, geras apšvietimas, tekstūros, puikiai atlikti sklandūs judesiai (naudojamas „Unreal Tournament" varikliukas). Garsai standartiniai, normalūs, nerėžiantys klausos. Muzika puikiai tinka ir nėra brukama bet kur. Beveik kiekvieno priešo jums skirtos frazės priverčia nusišypsoti.

Daugelio žaidėjų režimas pridėtas tik „dėl vaizdo". Viso labo tik šeši žemėlapiai, tačiau nereikia jokio „cd–key" ar kitokių vingrybių ;).

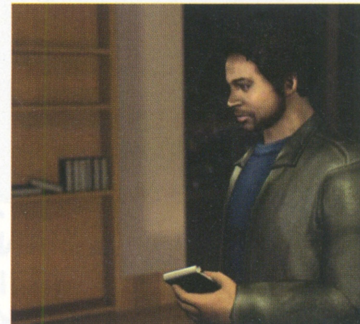
Taigi, „Dead Man's Hand" – labai savotiškas žaidimas, su specifine Laukinių Vakarų atmosfera ir kaubojišku gyvenimo stiliumi. „Kietų" šaudyklių fanams jis pasirodys nuobodus, tačiau ieškantys kažko originalaus, mielai jį išbandys. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS — Kortos, kaubojai?	6,7
GRAFIKA — Detalumas ir judesių plastika.	8,3
GARSAS — Kaip ir viskas tvarkoje.	8,2
VALDYMAS — Standartinis.	8,0
SIUŽETAS — Kažko ypatingo nėra, bet veiksmai motyvuoti.	7,5
GALUTINIS — Smagu prasiblaškyti, tačiau peržaisti vargu ar norėsis.	7.0





CSI



KRIMINALISTAI

ŽAIDIMO DOSJE	
„CSI: Dark Motives"	
csidarkmotives.ubi.com	
KŪRĖJAS:	„369 Interactive"
LEIDĖJAS:	„Ubisofts"
DATA:	2004-05-14
ŽANRAS:	nuotykių

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	600 MHz
RAM:	256 MB
Video:	16 MB

NUOMONĖ

Stipriai įtraukiančiam žaidimui galima atleisti nedideles klaidas. Turiu paminėti tai, kad žaidimo tekstuose pastebėjau klaidų, o krovimosi laikas prieš kiekvieną sceną užtrunka tiek, kad galėtum pasišildyti vakarienę. Tačiau nė vienas iš šių dalykų nesumenkina šio žaidimo, puikiai tinkančio serialo fanui ar nuotykių žanro mėgėjui.

Mark Z,
„Digital Entertainment"

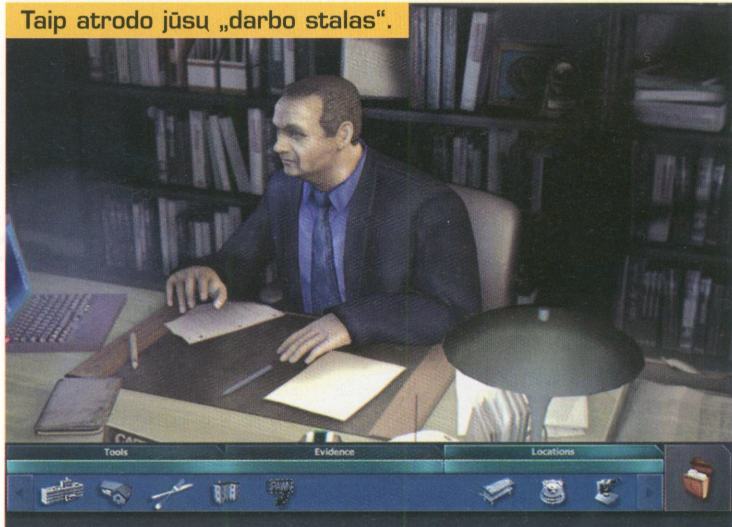
TIK pasirodęs eteryje, serialas „CSI: Crime Scene Investigation" buvo nominuotas net keturiems prestižiniams „Emmy" apdovanojimams. 2003-aisiais serialo kūrėjų komanda jau galėjo pasigirti keturiolika „Emmy" nominacijų, dviem „Emmy" statulėlėmis ir šešiomis „Auksinio gaublio" nominacijomis. Pernai serialo veikėjais galėjo pasijusti ir PC žaidėjai to paties pavadinimo žaidime. Kaip matote, kompiuterinė versija taip pat bando tapti serialu – turime jau antrąją „CSI" dalį – „Dark Motives".

AMŽINAS

Tenka pripažinti, kad šiuo metu retas iš „žydrųjų ekranų" perkeltas žaidimas būna ko nors vertas. Vis tik „369 Interactive" su „Ubi" pagalba sugebėjo tai padaryti – sekdami rimtu, didelę auditoriją pritraukiančiu TV serialu, sukūrė puikų „kvestą" – kriminalinį simuliatorių.

„Dark Motives" pradžia ne daug kuo skiriasi nuo įprastų nuotykių žaidimų. Pasirinkus „Single Player" režimą, atsiranda vienintelė lentelė, kuri „siekia" sužinoti jūsų vardą, o tai padaryti paprašo malonus merginos balsas. Tuomet pasirodo gan ilgai besikraunantis „Loading"... ekranas. Ir štai prieš save išvystame mūsų puikiosios CSI komandos patarėją, jis supažindina su visais CSI nariais: Nick Stakes, Sara Greg, Jim Brass, Doctor. Visi žaidimo herojai gyvena gražiame svajonių mieste Niu Jorke, o dirba tik naktį. Kad ir koks gražus „Didžiojo Obuolio" miestas, vis dėlto jis yra nusikaltimų ir kriminalų centras. Mūsų tikslas – kovoti su tamsiąja Niu Jorko puse ir ištirti bylas. Labai sunkias bylas.

Taip atrodo jūsų „darbo stalas".

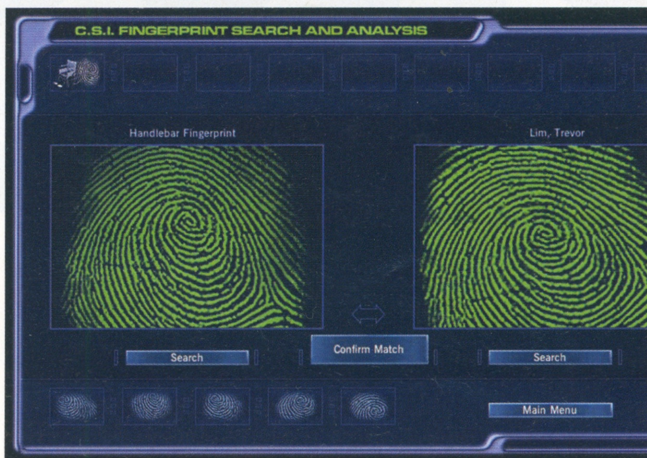


Prisipažinsiu, „užstrigau" jau pirmoje žaidimo byloje, kur teko tirti tragišką vieno vaikino avariją motociklu (jam lūžo kaklas...). Tik pamatęs įspūdingai šią avariją demonstruojantį intro filmuką, supratau, kad reikalai prasti. Visas žaidimas primena video filmą – matome labai tikrovišką aplinką, tartum iš filmo „iškirptus" žmones. Visai nesijaučia, kad esi žaidime! Na, kad esi žaidime, gali suprasti nebent iš ekrano apačioje esančios įrankių juostos. „Location" skiltis nurodo, kur mes galime nukeliauti pirmosios misijos metu: į ligoninę pas vargšą motociklininką, pas šerifą Jim'ą Brass'ą, į nelaimės vietą ir daktaro laboratoriją, kurioje visą laiką stovi jums rezervuotas kompiuteris bei mikroskopas. Gavę kokius nors dokumentus, pirštų antspaudus ar kitą, su nusikaltimu susijusią medžiagą, visada turėsime užsukti į laboratoriją, kad visa tai ištirtume. Na, o jeigu sėkmingai ištirsime nusikaltimo ar nelaimės vietoje rastus įkalčius, turėsime puikių įrodymų šerifui Jimm'ui Brass'ui, ir kas jau kas, bet jis pasirūpins, kad nusikaltėlis atsidurtų ten, kur jam priklauso.

„CSI: Dark Motives" grafika yra stulbinanti... Pačioje žaidimo pradžioje pamaniau, jog tai intro filmukas: visa aplinka labai didelės detalizacijos, žmonės tartum „ištraukti" iš televizoriaus ekrano, ką jau kalbėti apie gražųjį New York'ą... Žaidimo įgarsinimas nė kiek nenusileidžia grafikai. Tiesiog malonu, kad kiekviena jums skirta žinutė bus įgarsinta moters balsu. Filmukų garsai tai pat labai gerai suderinti (motociklų ūžesys, New York'o gatvių kamščiai ir kt.). Žaidimo siužetas prastokas, gana nuobodus... Bet kažin, ar kažko įspūdingo galėtume tikėtis iš kriminalinio simuliatoriaus?.. Vėl gi, išsprendus vieną ar kitą bylą, žaidimas tampa „mielesnis", – juk dirbame žmonių labui. Nepaisant siužeto, visai smagu pro mikroskopą pasižiūrėti įtariamojo pirštų antspaudus, išsiaiškinti, ar jis tikrai nemeluoja, kompiuterio pagalba patikrinti DNR ar įtraukti įtariamąjį į „tam tikrą" sarašą. Juolab, kad jūsų kolegos labai gerai nusiteikę ir visą laiką pasiruošę jums padėti. Tai paskatina dar bent valandą pasėdėti prie neaiškios bylos.

Aš tikrai nuoširdžiai tikiu, jog iš tų žaidėjų, kuriems patiko „Mistery of Druid" ir visi kiti „kvestai", CSI turėtų išties sužavėti ir atimti bent 80 jų gyvenimo valandų... PC





CSI: Miami

„Ubi Soft" paskelbė sudariusi sutartį su „CBS Consumer Products" ir „Alliance Atlantis", pagal kurią bus išleistas naujas žaidimas pagal populiarųjį filmą „CSI: Miami". „CSI: Miami" žaidimas pasirodys šių metų pabaigoje arba kitų pradžioje ir perpasakos herojų iš naujos dramos, įkvėptos populiariojo serialo „CSI: Crime Scene Investigation", nuotykius. Teismo tyrėjų komanda keliauja į pietų Floridą ir sprendžia nusikaltimus pasinaudodami naujausiomis technologijomis ir moksline metodika. Drama „CSI: Miami" buvo pradėta demonstruoti 2002–ųjų pabaigoje ir greitai tapo žiūrimiausiu nauju televizijos šou bei laimėjo „mėgstamiausios naujos TV dramos" „People's Choice Awards" apdovanojimą.





PCK VERTINIMAS	
ĮDOMUMAS	5,0
Labai greitai nusibostantys „kvestai".	
GRAFIKA	9,0
New York'as tiesiog stulbina.	
GARSAS	6,0
Nieko naujo...	
VALDYMAS	6,0
Paprastas, kaip ir visuose „kvestuose".	
Kad ir koks žaidimas būtų nuobodus, manau, tikrus „kvestų" mėgėjus prie kompiuterių ekranų jis pritrauks dar bent keliom parom :).	GALUTINIS 7.0





KLONUOTI „HALO"?

ŽAIDIMO DOSJE	
„Breed"	
www.breedgame.de	
KŪRĖJAS:	„Brat Designs"
LEIDĖJAS:	„CDV Software GmbH"
DATA:	2004-04-02
ŽANRAS:	„Action"

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz (rek. 1,5GHz)
RAM:	128 MB (rek. 256 MB)
Video:	32 MB (rek. 64 MB)

NUOMONĖ

„Breed" nėra blogas žaidimas, tiesiog jaučiasi, kad jis per senas šiems laikams. Kova su transporto priemonėmis smagi, tačiau ją sugadina dizaino klaidos ir keistas DI elgesys. Misijos pėsčiomis taip pat sugadintos prasto būrio DI. Kai žaidimas kuriamas taip ilgai, nesitiki, kad žaidžiant, jis atrodys toks trapus, tarsi sukurtas paskubomis. Įdiegus pataisas, galima išties beprotiškai „pakalti", tačiau „Halo" gerbėjų „Breed" tikrai nepavilios.

Tom McNamura, „IGN"

„BREED" — ketverius metus kurtas FPS žaidimas su pirmaisiais ekrano paveikslėliais, žadėjęs nustelbti visas kitas šaudykles ir pakelti žanrą į naujas aukštumas. Tačiau toks laikas žaidimo kūrimui, matyt, per ilgas, ir naujasis FPS „šedevras" toli gražu nespėja su šiuolaikiniais žanro standartais. Tačiau pažaisti „Breed'ą" galima, ir visai smagiai, tiesa, kartkartėmis „užmerkiant akis" dėl įvairių nesklandumų.

KYO

Tik įjungus žaidimą, iš karto pamatome pirmąjį minusą – ilgas „loading'as" (kiekvieną kartą prieš įsijungdamas žaidimą, atsinešdavau žadintuvą...). Na, po tam tikro nesusipratimo, paleidžiamas gan intriguojantis filmukas, ir jūs patenkate (tiksliau esate atskraidinami) į pirmosios savo užduoties vietą. Keista, bet pačioje pirmoje misijoje pasidarė labai nuobodu, viskas matyta „Halo". Pažaidus kiek ilgiau, paaiškėjo, kad priklausau kruopščiai atrinktam žmonių būriui, kovojančiam su labai pavojinga ateivių rūšimi, vadinama „BREED" ir norinčia užgrobti žemę.

Žaidime sutiksime keletą misijų tipų. Dažniausiai kovosime ne vieni, o su nedideliu būreliu. Kiekvienas iš palydovų nešiosis po du ginklus, iš kurių vienas turi ypatingų savybių. Valdomą personažą bet kada galima pasikeisti į kokį kitą komandos narį.

Žaidžiant „Breed", gan akivaizdus kūrėjų mėginimas išsklaidyti nuobodulį: labiausia „žaidžiama" aplinkos vaizdais, įvairiais netikėtumais, tačiau tai nedaug kuo padeda, mat lygių dizainas



sukurtas ne itin apgalvotai. Pavyzdžiui, didžiuliame, erdviame lygyje sudužus jūsų „bagiui" (tai padaryti labai nesudėtinga), tenka ilgai ir nuobodžiai bastytis pėsčiomis.

minią, už savęs palikdamas visas grožybes, kurias užgožė baimės kupini klyksmai ir bendražygių aimanos. Tačiau pačioje pabaigoje įvykiai dar labiau paaštrėjo. Nepasakosiu, kokie išbandymai laukia, tiesiog patarsiu, kad jei jau pradėjote žaisti „Breed", iškęskite pirmuosius tikrai neįdomius lygius, kadangi galiu garantuoti, jog vėliau neteks gailėtis.

VIENAS IŠ „BREED" ANKSTYVŲJŲ KOZIRIŲ YRA ĮVAIRIOS TRANSPORTO PRIEMONĖS

Tiesą sakant, perėjęs apie tris žaidimo vietoves, jau norėjau amžiams išjungti šį žaidimą, tačiau kaip tik tada jis mane labai nustebino! Perėjęs tuščią ir visai neįdomų lygį, buvau išlaipintas mažoje, bet labai gražioje saloje. Nusprendžiau tęsti žaidimą, ir





Vienas iš „Breed" ankstyvųjų kozirių yra įvairios transporto priemonės



važiuodamas milžinišku tanku (apie juos šiek tiek vėliau), tik dairiausi aplinkui aikčiodamas! Visur augo medžiai, lengvas vėjelis retkarčiais sudrumsdavo tyrą vandens paviršių, kuriame atsispindėjo visa, kas gyva, besileidžiančios saulės akivaizdoje. O visame šiame gražiame fone kovojo dvi priešingos pusės. Kuri laimės, galėjau nuspręsti tik aš, ir po kiek laiko įsimaišiau į viską aplink siaubiančią



(prisiminkite, juk tuomet dar apie tokius dalykus FPS žaidime buvo galima tik pasvajoti). Labiausiai išsiskiria greiti ir lengvai pažeidžiami „buggy`iai", sunkūs ir viską savo kelyje traiškantys tankai, dideli kariniai sunkvežimiai ir keli skirtingi lėktuvų tipai. Visa, prie ko prisiliesite žaidime, bus ginkluota mirtinus spindulius laidančiais ginklais.

PAČIOJE PIRMOJE MISIJOJE PASIDARĖ LABAI NUOBODU, VISKAS MATYTA „HALO"

Labiausiai iš visų žaidime pateiktų technikos stebuklų norėčiau išskirti lėktuvus. Man ne kartą teko matyti, kaip kūrėjai nesusitvarko su lėktuvų valdymu, tačiau „BREED" komanda rado puikią išeitį: kad pakiltumėte į beribį dangų, užteks vieno klavišo paspaudimo, o vietoje sudėtingo ir nervus kratančio nusileidimo kūrėjai pateikė mums video intarpą, puikiai imituojantį tai, ko trokšta mūsų širdis. Skraidymas neturėtų sukelti didelių nesusipratimų – lėktuvas mikliai „klauso" menkiausio jūsų pelės pasukimo.

Labai nemažą vaidmenį žaidime atliko garsas ir muzika. Neretai atlikinėdamas paskutiniąją lygio užduotį, išgirsdavau neregėtai įkvepiančią melodiją, tarsi saugančią nuo visų pavojų ir leidžiančią suprasti, kad tikslas, dėl kurio taip vargome, beveik pasiektas. Na, o pagrindiniai, ilgus kūrimo metus minėti žaidimo akcentai – grafika bei kova su transporto priemonėmis, nors ir efektingi, tačiau „neatima kvapo", kaip tai būtų atsitikę prieš kelerius metus, kol dar nebuvome matę „Halo". Kita vertus, šiame žaidime yra kitų akcentų, kurie nebuvo tokie ryškūs pamažu legenda tampančiame „Halo".

PCK VERTINIMAS

Kategorija	Komentaras	Balas
PIRMAS ĮSPŪDIS	Deja, deja...	4,3
GRAFIKA	Stebuklų nebūna...	7,2
VALDYMAS	Lengvas ir patogus. Toks, koks ir turėtų būti...	8,4
GARSAS	Lengvas „techno" ir aplink sproginėjančios granatos sudaro gerą foną.	8,2
ĮDOMUMAS	Geras, tik ne laiku atsiskleidžia...	6,4

Nesupraskite manęs klaidingai... Kad ir koks žaidimas būtų tuščias, neįdomus, jame yra kažkas tokio, dėl ko tos prarastos valandos tikrai „atsiperka"...

GALUTINIS 7.0

LIGONIŲ SAPALIONĖS

Žaidimo dosje	
„Manhunt“	
www.rockstargames.com/manhunt	
Kūrėjas:	„Rockstar North“
Leidėjas:	„Take 2“
Data:	2004-04-23
Žanras:	veiksmo

Reikalavimai sistemai	
CPU:	1 GHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB

Nuomonė

Manhunt yra puikaus dizaino ir gerai išdirbtas žaidimas, kurį verta pabandyti, jei tam užteks skrandžio stiprybės jį suvirškinti. Manhunt yra smagus, tačiau jis nepaprastai žiaurus ir aš maldauju jūsų neleisti jo žaisti savo vaikams. Mes ir taip turime pakankamai trenktų individų visuomenėje ir mums tikrai nereikai gaujos nuo kraujo išprotėjusių vaikučių, lakstančių su stiklo šukėmis ir pianino stygomis.

Eric Qualls, „GamesFirst“

„ROCKSTAR NORTH“ visada garsėjo nestandartiniu ir kiek ligotu požiūriu į gyvenimą bei žaidimus. Garsėjo net tada, kai vadinosi DMA ir „išmetė“ pasauliui kūrinį, pakeitusį kompiuterinių žaidimų istoriją. „Grand Theft Auto“ ne tik atvėrė kelią nenumaldomiems žiaurumo protrūkiams žaidimuose, bet ir jaunai komandai garantavo pasaulinę šlovę.

NPC

Antrasis, ne mažiau reikšmingas, šios komandos žingsnis buvo GTA III. Žaidimas lyg ir apie tą patį, bet perversmas visgi įvyko. Vėliau „GTA: Vice City“ – lyg ir toks pats, lyg ir apie tą patį, bet... ir vėl revoliucija. Šie pamišėliai vėl turėjo „sudrebinti“ pasaulį naujuoju „San Andreas“, bet... šį kartą šie vyrukai „paslydo“.

Apie GTA seriją, nežiūrint į visą jos žiaurumą ir gašlumą, galėčiau kalbėti tik gerai. Nuo pat pradžių ši serija pasižymėjo neapsakomu kūrybingumu, stiliumi ir veržlumu. Šie žaidimai, nors ir smerkiami, turi šarmo, nepakartojamą „geimplėjų“, o jų metu skamba nuostabi muzika. Tačiau neperseniausiai pasirodęs „Manhunt“ yra visiška priešingybė: kruvinas, šlykštus ir nepateisinamas. Atlieka. Purvas... arba opiumas liaudžiai. Nejau žaidėjų bendruomenė tikrai nusirito iki tokio lygio?

Iš pradžių buvo galima manyti, kad „Manhunt“ — tai „Rockstar“ mestas iššūkis pasaulį valdantiems išlikimo ar realybės šou, kad tai patyčia iš žiniasklaidos, mieliau už vis-



ką rodančios avarijose išvirtusius žuvusių žmonių vidurius, ar su keistu pasimėgavimu demonstruojančios kraujo klanus žiauraus nusikaltimo vietoje. Vis tik pirmasis įspūdis buvo klaidingas — „Manhunt" išvien su jais ... „Manhunt" toks pats ligotas, kaip ir mūsų šalyje rodomos kitame gale pūpsantis iškrypęs režisierius patenkintų savo fantazijas. Vietomis visgi „prasisunkia" kūrėjų sarkazmas, demonstruojantis šiuolaikinio Holivudo tuštybę, tačiau jis „užkištas" taip giliai, kad vien tik žaidžiantys (o ne skaitantys įvairias rašliavas) žaidėjai to nepastebės. Kartais atrodo, jog ne-



MĖGAUTIS LAUŽTUVU TRAUKIAMOMIS ŽARNOMIS, STIKLO ŠUKE IŠKRAPŠTOMOMIS AKIMIS AR PIANINO VIELA NUPJAUNAMA GALVA.

kriminalinės žinios. Kūrėjams tikrai pasimaišė protas ir jų naujausias kūdikis gavosi itin šlykštus.

Žaidimo veiksmas „sukasi" apie žmogų (žaidėją), nuteistą myriop, tačiau nežinomos jėgos išgelbėtą nuo bausmės. Protagonistas tampa pagrindiniu žiauraus kino veikėju. Jį medžioja paklaikę kriminalai, ginkluoti pačiais įvairiausias žudymo įrankiais, o lygiuose išdėliotos kameros seka žudynes, idant daug trūko, kad „Manhunt" taptų tikru pasityčiojimu iš šiuolaikinės visuomenės, tačiau rezultate gavosi tik kreivas veidrodis, vaizduojantis šlykščiąsias gyvenimo puses. Pikčiausia, kad žaidėjas verčiamas tuo mėgautis... Mėgautis laužtuvu traukiamomis žarnomis, stiklo šuke iškrapštomomis akimis ar pianino viela nupjaunama galva. Žaidime net įdiegti specialūs matuokliai, leidžiantys nužudyti žmogų kuo žiauriau, idant baigęs lygį žaidėjas būtų apdovanotas kuo aukštesniu „Fetish" lygiu ir papildomomis žaidimo staigmenomis.

Dar labiau „Manhunt'o" gaila todėl, kad techninis jo išpildymas yra tikrai aukšto lygio. Žaidimui naudojamas senas – geras GTA variklius, tačiau dabar jis „papuoštas" grūdėtais filtrais „a la" sena kino juosta. Patys modeliai atrodo išties šauniai, žudymo scenos puikiai animuotos. Tikrai negalėčiau teigti, kad žaidimas prastos kokybės. Šis faktas ir siutina labiausiai. Jei „Manhunt" būtų „Postal" lygio, su juo būtų viskas aišku, tačiau dabar...

Kalbant apie žaidimo valdymą bei pačią eigą, atsiskleidžia dar keletas trūkumų. „Manhunt" yra „stealth" tipo žaidimas — tai ir yra didžiausia jo bėda. Po tokių žaidimų kaip „Metal Gear Solid", „Splinter Cell" ar galų gale „Thief", iš „stealth" žanro žaidimų imi reikalauti daugiau. „Manhunt'e" nėra nei specialių judesių, nei įrangos — žaidėjas tiesiog sėlina pakampėmis ir negailestingai žudo. Iš pradžių galite pamanyti, kad žudymo scenos, demonstruojamos kitais kameros rakursais, yra pakankamas apdovanojimas už slaptumą, tačiau ilgainiui pamatysite, kad šios scenos nuolat kartojasi, ir žaidimą „užsmaugia" monotonija.

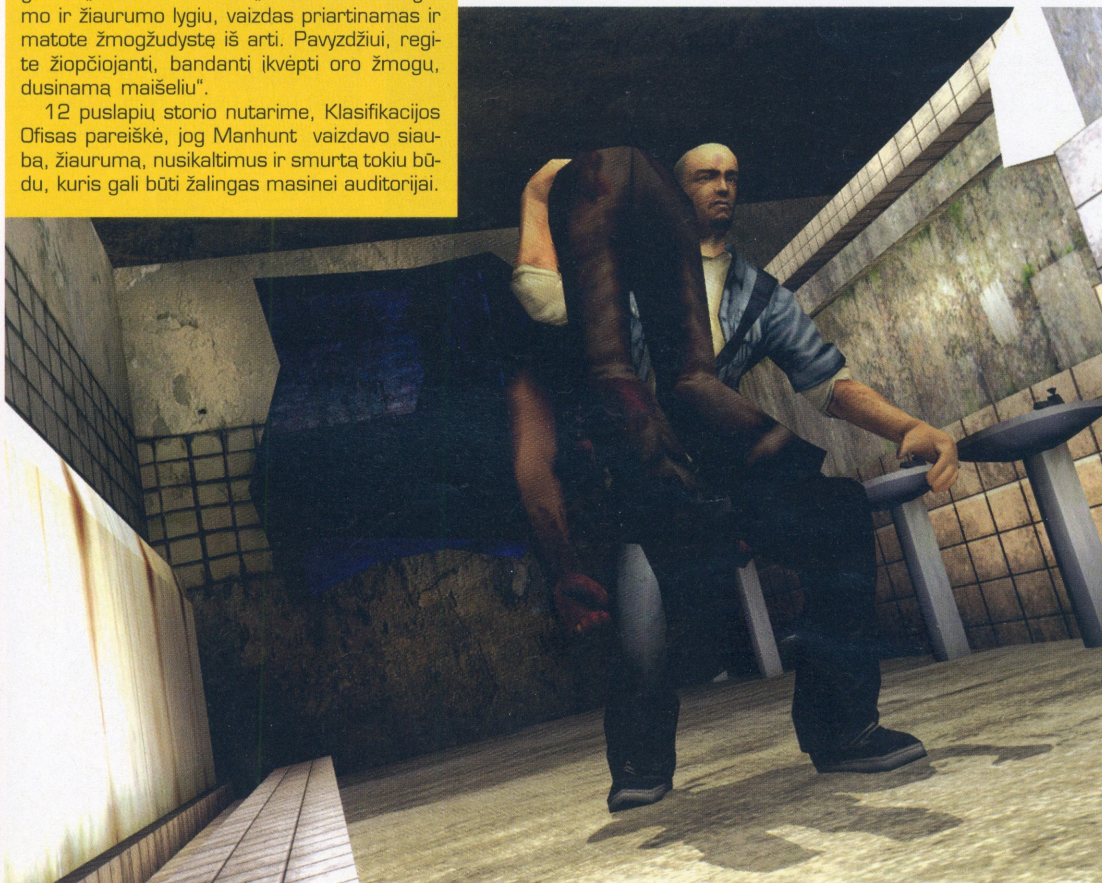
Žaidimas nėra labai sudėtingas, ypač tuo atveju, jei žaidėjui ne itin rūpi „Fetish" matuoklis. „Manhunt" gali būti pereitas per savaitgalį, tačiau neesu tikras, kad visiems užteks kantrybės. Nežiūrint į tai, kad jau po šeštojo lygio žaidime juntama monotonija, tai tėra tik trečdalis žaidimo. Žaidimo siužetas taip pat ne iš geriausių — istorija paprasčiausiai „nekabina".

Baigiant norėtųsi tik stebėtis, o gal net būgštauti, dėl žaidimų pramonės ir vartotojų apskritai. „Manhunt" nepatyrė tokios šlovės kaip GTA, tačiau jis nepatyrė ir fiasko. Tai reiškia, kad žaidimas yra perkamas ir žaidžiamas, kad nemaža dalis žaidėjų to nori. Asmeniškai aš to suprasti nesugebu... Niekada nesipriešinau žiaurumui žaidimuose ar mūsuose populiarėjančiuose „anime" filmukuose. Tačiau niekaip negaliu suprasti žiaurumo vardan žiaurumo, negaliu suprasti, kokį pasimėgavimą turi justi žmogus, beisbolo lazda knežinantis kaukoles. Ypač po to, kai dauguma psichologų pripažino, kad žaidimų pasaulis tėra būdas pabėgti nuo realybės... Taigi kur mes bėgame? PC

Manhunt uždraustas Naujojoje Zelandijoje

Naujojoje Zelandijoje cenzoriai uždraudė Rockstar Games kontraversišką stealth–veiksmo žaidimą Manhunt. Tai buvo pats pirmas, ir iki šiol vienintelis žaidimas, kurį uždraudė Filmų ir Literatūros Klasifikacijos Ofisas (Office of Film and Literature Classification). Vyriausias cenzorius Bilas Hastingsas išsakė savo nuomonę apie šį žaidimą: „Tai žaidimas, kuriame vienintelis tikslas — žudyti visus, kas tik papuola į akiratį". „Žaidėjas netgi būna apdovanojamas už kuo žiauresnį nužudymą — tai vienintelis būdas atrakinti keturis papildomus lygius". „Kuomet žudote „karštu" sudėtingumo ir žiaurumo lygiu, vaizdas priartinamas ir matote žmogžudystę iš arti. Pavyzdžiui, regite žiopčiojantį, bandantį įkvėpti oro žmogų, dusinamą maišeliu".

12 puslapių storio nutarime, Klasifikacijos Ofisas pareiškė, jog Manhunt vaizdavo siaubą, žiaurumą, nusikaltimus ir smurtą tokiu būdu, kuris gali būti žalingas masinei auditorijai.



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,5**
Intriguojantis intro, nepaprastai stilingas žaidimo meniu.	
GRAFIKA	**9,2**
Senukas GTA varikliukas atidavė viską, ką galėjo. Žaidimo aplinka skurdoka, tačiau modeliai stulbinantys, animacija šauni.	
MUZIKA\GARSAS	**8,2**
Puikus dubliavimas, muzika šiaip sau. Žudymo scenos, kaip ir pridera, įgarsintos ultra šlykščiai.	
VALDYMAS	**7,0**
Kamera ne visada paklūsta mūsų valiai.	
SIUŽETAS	**6,5**
Tikėjausi kažkokio pateisinimo viskam, kas vyksta ekrane, bet...	
Nors ir noriu, negaliu rašyti mažiau - žaidimas daugiau ar mažiau kokybiškas. Tiesiog nerekomenduoju jo nei vienam iš jūsų, ypač jei neturite 21 metų.	**GALUTINIS 8.4**

„Carmageddon 2: Carpocalypse Now“
www.sci.co.uk
Kūrėjas: „SCi“
Leidėjas: „SCi“
Data: 1998-11-30
Žanras: auto kova

Reikalavimai sistemai:
CPU: 166 MHz
RAM: 16 MB
Video: 2 MB

Ar kada nors buvote užstrigęs transporto kamštyje, kai labai skubėjote į svarbų susitikimą? Ar kada teko stovėti prie perėjos ir iki „pražilimo“ laukti, kol senutė iš „praėjusio amžiaus“ pereis gatvę? O gal buvote užstrigęs už prabangaus „Merso“, kurio vairuotojas visiškai įnikęs į pokalbį mobiliuoju telefonu ir nereaguoja, kad žalia šviesa dega jau keletą minučių? Kartaus pykčio bangos nuolat plūsta jūsų gyslomis, kai vairuojate, nesvarbu kaip optimistiškai stengtumėtės nusiteikti, vis tiek kokia nors kliūtis jums viską sugadins. Tačiau vaistų pagerinti nuotaiką tikrai yra...



ĮTŪŽIO PRIEPUOLIŲ TĘSINYS

REZIDENTAS

Juos sukūrė kompanija SCi. Pradžiuginę įniršusius vairuotojus ir „pašiaušę“ plaukus rūpestingiems tėveliams žaidimu „Carmageddon“, kūrėjai nepaliko jo grimzti į užmarštį ir išleido naują auto žudynių dalį „Carpocalypse Now“. Jei neteko žaisti šio ratuoto beprotnamio, trumpai papasakosiu pagrindinę žaidimo idėją. Jūs sėdate už kovingai paruošto automobilio ir lenktyniaujate trasose, mėgindami sunaikinti savo priešininkus. Taip pat galite traiškyti pėsčiuosius ir kitus atsitiktinius nekaltus žmones ir žvėrelius, už ką, be abejo, gaunate pinigų ir maniakiško smagumo. Sunaikinę visus oponentus, laimite trasą, uždirbate daug pinigų ir keliaujate į kitą vietovę. Viskas paprasta ir labai, labai žiauru.



Antroji „Carmageddon“ dalis nedaug kuo skiriasi nuo pirmtako. Dauguma žaidimo elementų išlikę tokie patys, įvesta tik keletas naujovių: rankiojate galios padidintojus (iš viso yra 90 skirtingų „power-ups“), taranuojate priešus, o didžiausias malonumas yra sugalvoti vis naujesnių ir įdomesnių būdų žudyti pėsčiuosius...

„Carpocalypse Now“ trasų dizainas tiesiog nuostabus. Lygiai





yra didžiuliai, o žaidėjai nepriversti važinėti tik pagrindiniais greitkeliais. Galite važiuoti praktiškai visur, kur tik norite, net po vandeniu. Tokiu būdu vietovės tyrinėjimas tampa labai svarbus, norint išsiaiškinti greičiausius kelius bei atrasti geriausius slaptus galios didintojus.

Vienas iš ryškiausių naujų antrojo „Carmageddon" bruožų yra išgelbėjimas. Laimėję lenktynes (tai beveik visada pasiekiama sunaikinant kitus automobilius), galite nusipirkti bet kurį sunaikintą automobilį ir vėliau jį naudoti bet kuriose lenktynėse. Taigi turite savo kovinių automobilių garažą, o tai suteikia žaidimui daugiau įvairovės ir leidžia anksti išbandyti skirtingų aparatų kovines savybes.

Kitas naujas priedas — misijų struktūra. Galite pasirinkti bet kurias iš keturių lenktynių grupėje, tačiau, kad atrakintumėte kitą grupę, būtinai reikia pabaigti paskutines grupės lenktynes, pavadinimu „misija". Misijos reikalauja išmokti įvairius vairavimo aspektus. Čia paprastai lenktyniaujate vienas ir pergalė priklauso jau nebe nuo naikinimo, o nuo vairavimo įgūdžių. Tai išties įdomi savybė, dėl kurios žaidimas netampa vien tik grubiu trankymusi.

Pirmoji „Carmaggedon" dalis išsiskyrė savo stebinančiai gera fizika. Laimei, viskas veikia taip pat puikiai ir antroje dalyje. Automobiliai valdomi gan tikroviškai — reikia išties įvaldyti kovinius aparatus, kad sugebėtum kovoti su priešais. Taip pat ovacijų vertas ir automobilių žalos modelis. Verta pasitrankyti į sienas vien dėl to, kad pamatytumėte, kaip sumaitotas gali būti jūsų automobilis.

Ryškiausiai „Carpocalypse Now" nuo pirmtako skiriasi savo grafika. „Carmageddon" padarė didžiulį šuolį nuo pikselinės grafikos (žaidimas buvo skirtas priešistorinei DOS sistemai) iki pilno 3D atkūrimo. Smagiausia, kad dėl to daug tikroviškesni tapo pėstieji ir kiti objektai. Juk trankyti ir stebėti, kaip reaguoja trimačiai žmonės daug įdomiau — atsiveria visai naujas jų naikinimo pasaulis. „Laksto" rankos ir kojos, ridenasi galvos, visur aplink taškosi kraujas. Taip taip, žaidimas tikrai neskirtas jauniems žaidėjams ar taikingiems piliečiams. Tiesa, žaidimo naudojamos 3D technologijos yra daug senesnės, nei dabartinių žaidimų, tad gali kilti problemų, paleidžiant jį ant naujų sistemų.



Būtina pašlovinti ir „Carmageddon 2" garso takelį, kuriame skamba trys legendinės „Iron Maiden" dainos.

Pasiskųsti ir pabėdoti žaidžiant „Carpocalypse Now", galima nebent dėl vienos priežasties – žaidimas nepalaiko daugelio žaidėjų „online" režimo. Žinoma, jį galima žaisti vietiniame tinkle, tačiau juk be galo smagu būtų pasitrankyti su daugybe priešininkų Internete. Tokie vairavimo koviniai žaidimai tiesiog skirti daugelio žaidėjų festivaliui, o šiame jums viską tenka daryti vienam. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8,7**
Mirties lenktynių festivalis tapo dar didesnis ir daug gražesnis.	
GRAFIKA	**9,5**
Didžiulis šuolis į pilną 3D. Tiesiog kraujo ir nuolaužų šventė.	
VALDYMAS	**8,1**
Gan sudėtingas, kiek užtrunka jį perprasti.	
GARSAS	**9,3**
Iron Maiden ir lakstančios praeivių galvos — įspūdingas duetas.	
ĮDOMUMAS	**8,9**
Papildomą iššūkį meta nauja misijų struktūra.	
Tikrai geras tęsinys, išlaikantis nepakartojamą Carmageddon azartą ir pridedantis naujų savybių bei pakeliantis seriją į naują grafinį lygį.	**GALUTINIS 9.2**





POCKET CLUB

Naujas „handheld'as", pirmasis N-Gage žaidimas po QD pristatymo, nauji ežiuko Soniko nuotykiai GBA.

„POCKET" NAUJIENOS

„PLANET MOON" KURS TIK PSP ŽAIDIMUS

Kompanija „Planet Moon", tokių savitų PC žaidimų kaip „Armed and Dangerous" ir „Giants: Citizen Kabuto" autorė, paskelbė, jog nuo šiol kurs žaidimus tik „PlayStation Portable" sistemai. Šiuo metu anonsuojamas veiksmo žaidimas „Infected". Kompanijos prodiuseris Aron'as Loeb'as (Aaron Loeb) tokią „Planet Moon" poziciją komentavo taip: „Dabartinė rinka labai riboja kūrybiškumą — ar tai būtų originalūs žaidimai, ar darbai, per daug atitolstantys nuo išminto ir patikrinto kelio, tačiau PSP leis kūrėjams greitai ir kokybiškai kurti puikius ir novatoriškus žaidimus. „Sony" industrijai aiškiai „pasakė", kad nori naujų idėjų PSP platformai. Tai naudinga ne tik „Planet Moon", bet ir kitiems žaidimų kūrėjams bei žaidėjams".



„ZODIAC" JAV PREKYBOJE

Nauja mobilioji žaidimų sistema „Tapwave Zodiac", jos aksesuarai ir žaidimai pradėti pardavinėti „CompUSA" parduotuvėse JAV. Siūlomos abi „handheld'o" versijos: „Zodiac 1" ir „Zodiac 2". Abi turi 200MHz procesorių, 9,5 cm įstrižainės ekraną, „Yamaha" garso plokštę bei įtaisytą „Bluetooth" radiją. „Zodiac 1" turi 32MB RAM ir kainuoja 299 JAV dolerius, o „Zodiac 2" turi 128MB RAM ir parduodamas už 399 USD.

Pirmieji žaidimai „Zodiac" sistemai — „Tony Hawk's Pro Skater 4" ir „Spy Hunter" perdirbinys, taip pat yra keletas smulkių žaidimų paketų. „Tapwave" žada, kad už kelių savaičių pasirodys „Doom II" bei „Duke Nukem Mobile", o vėliau dar keletas pagrindinių žaidimų: „Street Hoops", „Neverwinter Nights", „Tomb Raider" ir kiti.



„COLIN MCRAE RALLY 2005" „N-GAGE" PLATFORMOJE

„Nokia" ir „Codemasters" paskelbė, kad nauja „Colin McRae Rally" serija „N-Gage" platformoje pasirodys šių metų rudenį. Žaidime bus naujos trasos, automobiliai; jis palaikys „N-Gage Arena" sistemą. Žaidimą kuria Jungtinės Karalystės kompanija „Ideaworks3D", laimėjusi ne vieną apdovanojimą už žaidimus mobiliesiems telefonams. Kompanija mobiliosioms platformoms yra sukūrusi „Tomb Raider", „Tony Hawk's Pro Skater 4" ir ralio žaidimą „V-Rally".





NEAIŠKUMAI DĖL „N-GAGE" ŽAIDIMŲ SKAIČIAUS

Pasak neseniai pasirodžiusio „Reuters" pranešimo, „Nokia" šiais metais sumažino siekiamą „N-Gage" žaidimų skaičių (nuo 50 – 100 iki 40). „Nokia Connection 2004" metu tokią naujieną paskelbė vyriausias „Nokia" strategijos vadovas Matis Alahuhta (Matti Alahuhta). Tačiau vėliau „Nokia" atstovas Styven'as Knaf'as (Steven Knuff) spaudai pranešė, kad kompanija vis dar planuoja turėti bent 50 „N-Gage" žaidimų iki šių metų Kalėdų. Šiuo metu yra išleista apie 20 „N-Gage" žaidimų.



GALIMA pateisinti „Nokia", kuri paskubomis išleido „Red Faction" žaidimą „N-Gage" sistemai. Industrijos taisyklė tokia — jei neturi gero FPS žaidimo, negali girtis sekančios kartos sistema. Praėjusiais metais „Nokia"„išsprendė" vieną formulės dalį (geriausiu atveju), kadangi „Red Faction" buvo tikrai klaikus žaidimas, nė kiek nepritaikytas žaisti mobiliuoju „N-Gage". Tačiau dabar, paleidus „reabilituotą" „N-Gage" QD įtaisą, jie pasiruošę dar kartą išbandyti FPS žanrą, šį kartą pristatydami „Torus Games" studijoje sukurtą šaudyklę „Ashen".

„Ashen" galima vadinti pagrindiniu „N-Gage" perleidimo „flagman'u" — žaidimas geriau išnaudoja mobiliojo įtaiso galią, nei anksčiau, dėl to „Ashen" žaidžiamas taip, lyg būtų paruoštas specialiai „N-Gage". Dizaino prasme žaidimas gana „kuklus"



– nerasime nieko įmantresnio už pirmojo „Quake" galimybes, tačiau tokiu būdu kūrėjai turėjo galimybę patobulinti valdymą ir „geimplėjų".

Veiksmas vyksta Seven River City, anksčiau populiariame, daugelio žmonių lankomame didmiestyje, kuris tapo jubiliejinio pragaro susijungimo vieta. Čia esate ne šiaip sau, nes atrodo, kad jūsų herojaus sesuo, mokslininkė, kažkokiu būdu yra susijusi su šia demoniška invazija. Tačiau kuo ji dėta, negalime paklausti, kadangi išprotėjusi mokslininkė kažkur dingo, palikusi tik kraujo pėdsakus ir jos išrastus vaiduoklių akinius, leidžiančius matyti dvasinius priešų kūnus. Keliaudami per aštuonis lygius, ir turėsite išsiaiškinti, kas čia per velniava, ir kodėl ji vyksta.

Kelionė Septynių Upių miestu vyksta pro 3D aplinkoje sukurtus vamzdynus, katedras ir pastatų komplek-





sus. Nors „Ashen" aplinkos yra „pikseliuotos" ir vietomis atrodo neišvaizdžiai, tačiau iš esmės jos sukurtos gerai (kupinos blykčiojančių lempų, tamsių kampų ir vandens pilnų rezervuarų). Daugybėje šių vietovių slepiasi vienokie ar kitokie pragaro padarai, pasiruošę netikėtai pulti, jei tik priartėsite. Na, o jūs juos pasitinkate „apsiginklavęs iki dantų": jums paklūsta impulsiniai pistoletai, šratiniai–rotaciniai šautuvai, automatai ir kiti ginklai.



Verta pagirti „Ashen" valdymą. Puikus kūrėjų sprendimas — patalpinti šaudymo mygtuką tarp dviejų žingsniavimo į šoną („streifinimo") mygtukų, kadangi tai leidžia daug paprasčiau išvengti priešų atakų ir efektyviau šaudyti pačiam. Be to, gana lankstus automatinis taikymasis, kuris plačiai „pagauna" teritoriją aplink priešą ir jį užfiksuoja. Žinoma, kūrėjai nesistengė varginti žaidėjų mažomis, sunkiai matomomis detalėmis, tad viskas, ką reikia žudyti, yra tiesiai „prieš jūsų nosį" esantys gana stambūs objektai:).

Reikėtų nepamiršti ir anksčiau minėtų akinių vaiduokliams. Žaidimo eigoje panaudoti juos tenka gana dažnai, kadangi akiniai vaizdą paverčia monochrominiu ir parodo dvasines būtybes. Tiesa, specialūs akinių „degalai" gan greitai išnaudojami, tad neretai tenka „persijunginėti" iš spektrinio į paprastą vaizdą.

Pabaigoje reikia pasakyti, kad šį pragariško FPS žaidimo „deathmatch" režimą per „Bluetooth" jungtį galima žaisti keturiese.



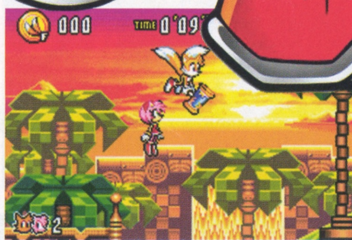
SONIC ADVANCE 3

MĖLYNASIS ultra greitas ežiukas Sonikas ir jo draugai išties labai myli „Game Boy Advance". Pirmieji du „Sonic Advance" žaidimai buvo labai smagūs ir puikūs, sugebėję „pagauti" ir perteikti originaliąją ežiuko kūrėjo Yuji Naka mintį. Tą stengiasi padaryti ir trečioji „Sonic Advance" dalis, siūlydama dar daugiau nuotykių, greičio ir įvairovės.



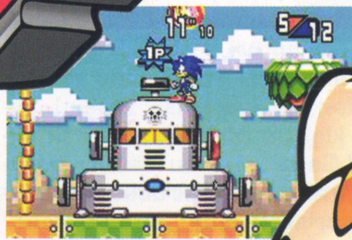
„Sonic Advance 3", kaip ir ankstesnės GBA dalys, yra šonu slenkantis platforminis žaidimas („sidescroller"). Tačiau tik pradėję žaisti, susiduriame su didžiausia trečiosios dalies naujove – „Sonic Factory". Čia žaidėjai gali pasirinkti bet kuriuos du iš penkių herojų (kaip pagrindinį ar kaip partnerį). Žaidimas valdomas kaip ir ankstesnieji, o kompiuterio valdomas kolega laisvai juda, sekdamas žaidėją. Žaidimo metu herojus galima kaitalioti, tačiau įtemptais momentais tai nėra patogu, kadangi herojai pakeičiami gana lėtai, be to, kompiuterio valdomas veikėjas kartais „nugrybauja" ir anksčiau laiko įjungia kokią platformą ar atlieką veiksmą, kuris trukdo judėti į







priekį. Kita vertus, „atrakinant" naujus veikėjus, pamatome daug malonesnę šios dviejų veikėjų sistemos pusę — naujieji partneriai ne tik suteikia skirtingų specialių judesių, jie taip pat modifikuoja žaidėjo valdomo veikėjo įgūdžius. Komandos pasirinkimas taip pat lemia, kuriais keliais įveiksime lygius. Pavyzdžiui, tik Knuckles galia gali susprogdinti tam tikras sienas, o skraidantys veikėjai gali padėti daug lengviau nusigauti į sunkiai pasiekiamas vietas. Smagu, kad per GBA jungtį žaidimą galima žaisti dviese — tuomet kiekvienas valdote savo veikėją.



„Sonic Advance 3" sudaro 21 lygis. Reikia paminėti, kad lygiai sukurti ne itin nuosekliai. Daugelyje lygių keliaujame, naudodamiesi interaktyviais įtaisais, tačiau kai kurie lygiai perdėm naudoja šią savybę, tada žaidimas tampa gan varginančia kova. Kad ir kaip būtų, tačiau balansas tarp tyrinėjimo ir specialių vietovių „atrakinimo" yra išties puikus. Pirmajame „Sonic" žaidime specialias scenas atrasti buvo labai lengva, o praėjusioje serijoje reikalaujamas emblemų kiekis buvo praktiškai neigy-



vendinamas net patiems „kiečiausiems" žaidėjams. Šiame žaidime specialios vietovės kiekvienoje zonoje „atrakinamos", suradus dešimt pasislėpusių chao padarėlių.

Naujoji „Sonic Advance 3" komandinė sistema kartu ir praturtina, ir kiek pagadina žaidimą, o keletas lygių yra išties silpni, tačiau apibendrinant, galima pasakyti, jog trečioji dalis yra tikrai puikus tęsinys, vertas Soniko fanų ir kitų GBA žaidėjų dėmesio.

GERESNIS ŽURNALAS

Kaina 2,89 Lt - Prenum...

Papūga

04' 07

Koks tavo humoro jausmas?

LAIMĖS LAIPTAI

PRAKTINĖ MAGIJA

APIE KĄ MES ČIA?

domino lipdukai

SKAITAI ir TAUPAI!

UŽ TĄ PAČIĄ KAINĄ!

EXPERT CLUB

„Far Cry" – ne tik grafiškai pažangiausias žaidimas šiuo metu esantis rinkoje. Dėl aukšto ir progresyvaus dirbtinio intelekto (DI „gudrumas" tuo aukštesnis, kuo geresnis jūsų PC) vietomis žaidimas tampa išties sunkus. Tikimės, šie sunkiausių vietų patarimai padės sėkmingai įveikti žaidimą.

FAR CRY

SUNKIAUSIŲ VIETŲ PERĖJIMAS

13 LYGIS: „COOLER"

PATEKTI Į PASKUTINĘ ŽINOMĄ VALERY POZICIJĄ

Šiame lygyje iškart atsiduriate priešais du stambius priešus siauruose koridoriuose. Svarbiausia — praslįsti pro pirmą iš priešų, o po to pabaisoms „pasiųsti" granatų, raketų ir šovinių. Bandykite laikytis kiekveno koridoriaus viduryje ir slaknioti kairėn-dešinėn vengiant raketų.

Kita nedidelė kova vyksta gretimame kambaryje su pora Spektrų. Čia geriausia įeiti į kambarį, dėl ko „išsijungs" kova, tada atgal grįžti į degalų rezervuarą ir šliaužti pro vamzdžius, sukant į pirmą dešinį posūkį. Taip vėl atsirasite kambaryje, tačiau galėsite šaudyti į išlikusius iš vamzdžių ir mažiau rizikuosite pats.

Toliau vėl kova su samdiniais ir Fat Boy monstru. Čia geriausia pabandyti „iššluoti" samdinius su granatomis ar raketomis, tada greitai paimti jų mini ginklą, ir juo „eiti" ant monstro. Prisidenkite ir išvenkite Fat Boy raketų, tada paimkite šalia mini ginklo esančią rakto kortelę nuo gretimo kambario.

Išsisaugoję, keliaukite pro atrakintas duris, nuimkite visus Spektrus ir samdinius, ir pasukite už kampo,– pamatysite ventiliacijos angas grindyse. Įlįskite į vieną iš jų.

RASTI APSAUGINĮ JUNGIKLĮ LIFTUI

Už koridoriaus su ventiliacijos angomis rasite kambarį, kuriame darbininkai ir Lokustai žudo vieni kitus, tad padėkite jiems ir keliaukite į Archyvų kambarį. Pakeliui išžudykite visus ir junkite raudoną lifto jungiklį. Praėjimas šalia nuves į kambarį, kuriame kovėsi darbininkai, o ten bus atrakintos durys į liftą. Čia vyksta dar viena kova, tačiau į ją nebūtina veltis. Jei eisite kaire kambario puse, susidursite su pora samdinių, besislepiančių už apverstų spintelių.

Toliau pateksite į laboratoriją, čia junkite jungiklį ir atrakinsite duris į „kambarį su tanku". Koridoriumi nueisite į vietą, iš kurios matysis minėtasis kambarys ir jame vykstanti kova. Pasinaudokite savo AG36 vaizdo priartinimu bei naktinio matymo prietaisu, ir turėtumėte nesunkiai nukauti visus priešininkus.



Išvalius kambarį, pasukite sistemos vožtuvą ir pradėsite visos vietovės potvynį. Tada plaukite pro ventiliacijos angą viršuje. Susirinkite visus įmanomus šarvus, kuriuos išmetė samdiniai, nes tuoj artimoje kovoje susidursite su Fat Boy.

IŠGELBĖTI VALERY

Pabaisos lengvai neįveiksite, jo raketos detonuoja prasiskverbusios į vandenį. Būtinai turite turėti kuo daugiau sveikatos ir šarvų. Sunaikinus pabaisą dar teks susidurti su keliais tridgenais klasės kambaryje bei kambaryje su Valery.



14 LYGIS: BOAT

SUNAIKINTI KROVININĮ LAIVĄ

Nuo bokšto imkite 4WD ir nutaikykite į vakarinę salos dalį. Pamatę ant kelio porą samdinių, nukaukite juos ir išlipkite iš sunkvežimio. Turėtumėte matyti krovininį laivą iš čia, ar kiek toliau į vakarus, tačiau negalite leisti ten esantiems snaiperiams jūsų užtikti. Jei turite snaiperio šautuvą, galite nukauti laivo gynėjus iš čia – atsigulkite už didelio akmens ir slankiokite kairėn-dešinėn, kol išvysite taikinį. Turėtų būti vienas snaiperis ir du raketomis apsiginklavę priešai. Nukovę juos, nusigaukite iki laivo valtele ir užlipkite ant jo grandinėmis. Laive dar bus likę keletas samdinių, tad būkite atsargūs.

Suradę ir paėmę sprogmenis, pasipildykite sveikatą ir šarvus, kiek įmanoma prisikraukite raketų. Degalų kamera yra laivo gale, tad pastatykite sprogmenis ten. Jie sprogsta po 25 sekundžių. O tuo metu pulkininkas Crow atskrenda ir bando jus nukauti.

KOVA SU CROW SRAIGTASPARNIU

Kadangi jis yra sraigtasparnyje, jei liksite laive, bus daug sunkiau kovoti. Taigi kai tik pastatysite sprog-

menis, šokite iš laivo ir plaukite link kranto. Kažkiek žalos nuo sprogimo patirsite, tačiau turėtumėte išgyventi.

Nusigavę iki kranto, išsirinkite didesnę palmę ir stovėkite šalia, kol atskris Crow. Jo sraigtasparnis juda tokiu pačiu būdu, kaip ir ankstesni žaidime sutikti sraigtasparniai: jis ners žemyn, kol priartės, o tada pradės slankioti aplink jūsų poziciją, kad Crow galėtų šaudyti iš mini ginklo. Jei išsirinkote pakankamai didelę palmę, jos turėtų užtekti, kad galėtumėte pasislėpti nuo Crow ugnies. Jums tereikia už medžio judėti taip, kad Crow nuolat būtų priešingoje pusėje, ir kartais, pasitaikius progai iššokti ir paleisti raketą į sraigtasparnį. Tai geriau padaryti, kai sraigtasparnis juda lėtai, nes turite tik 14 raketų, o sraigtasparniui nukauti reikės apie dešimties. Jei pasibaigs raketos, persijunkite į OICW ginklą ir naudokite aukšto sprogimo sviedinius.

17 LYGIS: SWAMP

Pradžioje su Valery turite pavogti automobilį iš šalia esančios samdinių stovyklos. Tiesiog iš snaiperio nuimkite kiek įmanoma daugiau priešininkų, o tada jau eikite į pastatus. Ten visus „išklokite", susirinkite ką reikia, ir — į automobilį.

Važiuodami automobiliu, turėsite kovoti su priešais iš savo 4WD ginklo, kuris, deja, turi tik šešias raketas. Pirmą raketą šaukite į pirmą jus bandantį sekti automobilį, o tada pasistenkite kuo „taupiau" nukauti sraigtasparnį. Po to dar reikės „nukepti" keletą sunkvežimių. Jei nebeturite raketų, iš mini ginklo šaudykite į šių automobilių vairuotojus. Po to, kai peršoksite per samdinius ir iššaudysite degalų tankerį, vairavimo scena baigsis. Tuomet reikia bazėje rasti kompiuterio terminalą.

Išlipę iš automobilio, keliaukite į šiaurę ir į pastatą patekite pro šoninį įėjimą. Jei po praėjusios scenos liko nedaug gyvybės, nedvejodamas prieš einant į vidų mestelkite granatų ir leiskite Valery eiti pirmai. Viduje prie šio įėjimo yra apie tuzinas karių. Jei sugebėsite atidaryti kelią pro vonią, sukite kairėn ir iš apsauginių kambario pasiimkite pilną šarvų kostiumą. Nusiraminus veiksmui koridoriuje, apieškokite kūnus, kol rasite kulkosvaidį,– jo būtinai reikės keliaujant lygiu. Taip pat pasiimkite sveikatos paketą mažame saugojimo kambaryje prie laiptų.

Valery greitai lips į viršų link valdymo centro, tačiau pakeliui dar susidursite su samdiniais. Kol kas nepulkite naudoti kulkosvaidžio, dėl jo tikslumo sunku naudoti vidutiniame nuotoly- je, tad geriau laikykitės OICW.

Toliau reikia gauti bombų kodus iš štabo pastato šalia. Pirmiausia prireiks rakto kortelės, kad patektumėte į štabą – ji yra misijų planavimo pastate. Jame taip pat yra krūva samdinių, tad pats laikas išbandyti kulkosvaidį.

Pastate raskite ūkio dalies viršininko (quartermaster) ofisą, iš čia šoninės durys veda į dar vieną ofisą, kuriame ir yra kortelė. Į štabo pastatą geriau eiti pro šoninį įėjimą, kuris yra už kampo ir laiptais aukštyn nuo pagrindinio įėjimo. Patekę čia, mažoje erdvėje nesunkiai nudėsite priešininkus (pagrindinis įėjimas veda į didelę salę su dviejuose aukštuose išsidėsčiusiais priešais). Paimkite ginklavimo įtaisą atominei bombai ir darbas baigtas.

Valery nuves jus prie įėjimo į karinį fabriką, kur yra atominė bomba. Vėl teks „nušluoti" krūvą samdinių, kol pateksite vidun.

Jei turite snaiperio ginklą, pirmas taikinys turėtų būti samdinys bokštelyje priešais tiltą. Jam nukritus, lipkite artimesniu bokštu ir ieškokite priešų. Kai kurie kariai iš priešingos pusės bandys kirsti tiltą, o kiti eis upe, tad akylai viską stebėkite ir nevenkite įsijungti šilumos matymą, kad lengviau atskirtumėte taikinius. Valery taip pat perspės apie priešus, tad klausykite jos ir jos MP5 ginklo. Kai kurie samdiniai turi kulkosvaidžius, tad neleiskite jiems per daug priartėti. Pastate šalia mini ginklų pozicijų yra likę kariai, tad išvalę lauką, susitvarkykite su šiuo pastatu, tada apžiūrėkite likusius, prieš eidami į karinį fabriką. Pakeliui link atominės bombos sutiksite keletą priešų, tačiau nieko tokio, ko neįveiktų jūsų kulkosvaidis.

20 LYGIS: VOLCANO

Paskutinis ir sunkiausias žaidimo lygis. Pirmiausia kairėje nuo startinio taško yra amunicija – užpildykite visas 14 raketsvaidžio raketų, o tada eikite pro gretimas duris. Jūsų laukia mažiausiai devyni sunkiai ginkluoti samdiniai. Juos „nuimsite" tik su raketsvaidžiu, tiesiog slapstykitės už antrų kolonų nuo durų ir šaudykite raketas. Vienas iš samdinių taip pat turi raketsvaidį, tad sekdami dūmų pėdsakus pirmiausia nudėkite jį. Visus išžudysite tada, kai matysite, kad jūsų „stealth" matuoklis ištuštėjo. Jei jis pilnas, kažkur vis dar slepiasi priešas. Susirinkite visus likusius šarvus ir nepraleiskite sveikatos paketo prie durų, vedančių iš kambario. Pasiruoškite raketsvaidį — jis turi būti pilnas.

Kitame kambaryje jūsų laukia Krieger, baisiai mutavęs nuo tada, kai jį matėte paskutinį kartą. Bosą ir keturis samdinius nugalėti sunku. Jei išgirsite skambtelėjimą ant žemės, bėkite kiek įmanoma greičiau – Krieger be savo OICW turi krūvą granatų.

Tik pasibaigus animacijos scenai, šokite už stalo. Svarbiausia kuo greičiau nukauti samdinius – tai atliksite tik su raketomis. Kadangi jos taip greitai neužsitaiso, turite lankstytis iš po stalo ir šaudyti raketas reikiamais momentais. „Nuimti" keturis samdinius reikia iš kairės į dešinę.

Įsijunkite naktinį matymą – bus lengviau taikytis. Taikykitės į už samdinio kairėje esančią sieną. Jei taikysitės tiesiai į jį – Valery gali gauti žalos nuo sprogimo (jai žuvus viskas baigta). Tai sukels kitus samdinius, tad veikite greitai. Pasilenkite sekundei, kol užsitaisys kita raketa, tada stokitės ir taikykitės į žemę dešinėje nuo viduryje kambario esančios kolonos. Jei pasiseks, sprogimas užmuš du samdinius viduryje. Samdinio dešinėje, ko gero, jau nematyti, ir čia prasideda žaisti sėkmė: turėsite aklai taikytis į laiptelius, einančius per visą ilgį toje kambario pusėje, ir ti-



kėtis, kad žala samdinį pasieks. Jei pavyks sunaikinti visus samdinius, liksite visai geroje pozicijoje kovoti su Krieger. Jei nors vienas iš samdinių išgyvens, ko gero, žūsite po sekundės. Samdiniai vaikščiodami nekelia garso, ir nežinosite, kur jie yra, kol nepradės šaudyti.

Vienaip ar kitaip pabaigus su samdiniais, reikia pereiti prie kovos su Krieger, kuris mutavęs į lokustą ir gali šokinėti nuo grindų ant tiltelio be jokio vargo. Geriausia su Krieger kovoti kuo greitesne serija kulkų, kad jis negalėtų padaryti jokio atsakomojo veiksmo. Tam reikalui geriausia tinka P90 ginklas. Kai Krieger toli, naudokite OICW aukšto sprogimo sviedinius, o kai monstras priartėja, persijunkite į SMG ir „varykite" jam į galvą. Prieš baigiantis šoviniams staigiai pasitraukite priedangai už vienos iš kolonų. Jei neturite P90, turėtų suveikti ir OICW kulkos. Tai sunkiausia kova žaidime, tad nenusiminkite, jei teks ją kartoti keletą dešimčių kartų, kol jums pasiseks.

Pabaigus kovą su Krieger, sužinosite, kad liko nužudyti dar vieną asmenį. Spauskite lifto jungiklį ir suraskite ginklų sandėlį. Čia tiesiog prigrūsta šaudmenų bei yra keletas ginklų, tad pasirūpinkite, kad turėtumėte snaiperį, kulkosvaidį, raketsvaidį ir ketvirtą ginklą savo nuožiūra, pavyzdžiui OICW. Viską pasiruošę, imkite į rankas snaiperio šautuvą ir eikite pro duris į lauką.

Kai praeisite pro antras duris, iškart kriskite ant žemės šalia klaviatūros ir snaiperiu nukaukite lokustą tolimojoje kairėje pusėje. Viso ugnikalnio viršukalnėje yra keturi lokustai ir keturi Fat Boy monstrai. Išbėgti pro duris negalite, mat lokustai yra labai taiklūs šauliai, ir neleis priartėti prie jų. Nukauti juos reikai snaiperiu, tačiau jūsų šūvis sukvies Fat Boy monstrus, tad pirmiausia turėsite susitvarkyti su jais.

Kad ir kaip grėsimingai skambėtų artėjančių Fat Boy žingsniai, niekur nesitraukite iš savo vietos. Persijunkite į priglūdimo režimą ir apsiginkluokite kulkosvaidžiu. Pasirodžius pabaisoms, pradėkite šaudyti į jų galvas. Jei pasiseks, abstulbinsite juos, ir jie nepajėgs padaryti jums daug žalos. Sekite, kiek jų nužudėte, tačiau nepamirškite, kad kulkosvaidis turi pakankamai šovinių tik dviems monstrams, tada reikės jį užtaisyti. Jei Fat Boy pabaisos ateis visa grupele, ko gero, gali tekti pradėti nuo paskutinio išsaugojimo taško.

Žuvus paskutiniam Fat Boy, toliau turėsite tvarkytis su lokustais. Tikėtina, kad du jų yra dešinėje pusėje, tad įsijunkite savo karščio matymą ir „nuimkite" juos, kol jie nepamatė jūsų. Paskutinis lokustas bus toliau ir gali būti sunku jį pamatyti, tad atsargiai judėkite į priekį, kol aptiksite priešą.





Nukovus visus aštuonis pradinius priešus, dar du Fat Boy ateis iš kameros apačioje. Net jei turėsite nedaug sveikatos, turėtų pavykti su jais susitvarkyti, jei neleisite jiems pakilti aukščiau jūsų. Bandykite laikytis šalia vieno iš akmenų, kad galėtumėte prisidengti, jei prireiks, ir pasistenkite nenaudoti raketų – jų dar reikės. Nukovę du monstrus, keliaukite į kamerą, iš kurios jie išlindo, ir važiuokite liftu į stabilizatoriaus viršūnę bei paskutinį saugojimo tašką žaidime.

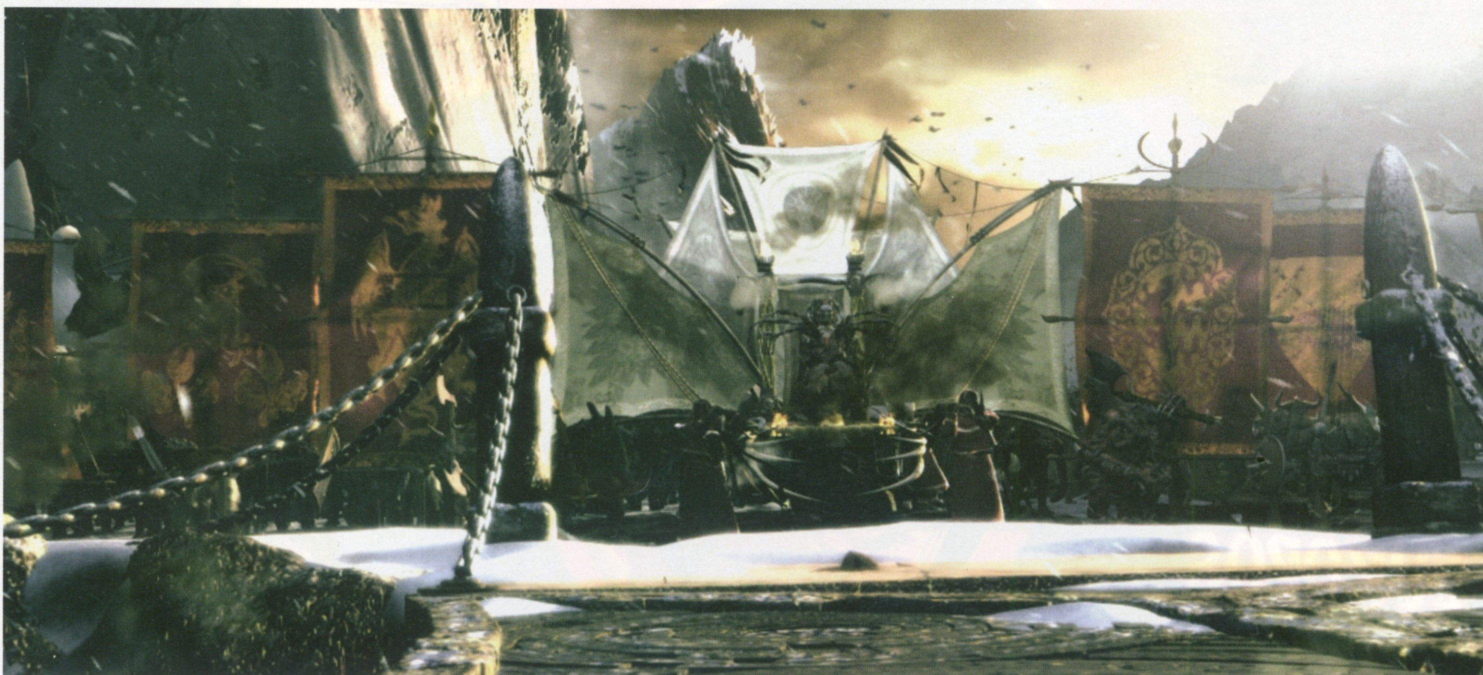
Turėsite susikauti dar vienoje didelėje kovoje, kol pasieksite Doyle. Susidursite su aštuonių ar devynių pilnai šarvuotų samdinių grupe. Ko gero, daug sveikatos šiuo metu neturite, tad reikės vengti priešų atakų.

Pirmiausia reikia pasisaugoti to, kad, kai atvažiuojate į viršų, samdinių čia nėra. Jie atsiranda tik kai pasiekiate jų poziciją. Eikite rampa, kol išgirsite radio riksmus, tada grįžkite prie kolonos, kuri yra iškilusi virš įėjimo ant rampos. Iš čia su raketsvaidžiu pradėkite šaudyti į kolonas prie laiptų. Taikykitės virš ne propaninių rezervuarų (jie nesprogsta), kad raketos pataikytų į tolimąją pusę. Visi samdiniai yra tenai, tad sprogimo žala sumažins jų šarvų apsaugą. Keli iš jų patys turi raketsvaidžius, tad gali tekti pasitraukti iš vietos vieną ar kitą kartą. Jei neturite pakankamai vietos judėti į šonus, užbėkite rampa, kad išvengtumėte smūgio žalos.

Visą šį reikalą gali tekti išbandyti kelis kartus. Nepaisant savo sveikatos, tiesiog šaudykite raketas į sienas aplink samdinius, kol jos pasibaigs, arba išnyks „stealth" matuoklis. Bet kuriuo atveju, teks judėti ir paimti šarvus, kuriuos paliko samdiniai. Nerasite jokių sveikatos paketų, tačiau tai nesvarbu, nes, nors Doyle ir yra paskutinis priešas, jis yra tiesiog laboratorijos darbuotojas, lengvai nukaunamas vieninteliu šūviu į galvą ar keliomis granatomis, mestomis į kambarį.

Viskas. „Far Cry" įveiktas.





DVIKOVŲ KARALIUS

Antraštė ir „Diablo II: Lord of Destruction" (toliau – LOD) kadrai jūsų galvose turėjo sukelti chaosą. „Quake", „Unreal Tournament", „Counter-Strike" (rašydamas šypsausi) žaidėjai, turbūt manęs nesupras, jei pasakysiu, kodėl nusprendžiau „Diablo II" „suteikti" tokį skambų titulą: tik šiame žaidime patirsite kas yra adrenalinas, įtampa, pasiruošimas ir tikras „hardcorinis" pasišventimas tikslui. Tai beveik magiška. LOD yra arčiausiai to, kas vadinama dvikovos esme.

Kad kiti dvikovų mėgėjai nesudraskytų žurnalo, pasakysiu, jog nesu naujokas, ir šia specifine žaidimo forma mėgaujuosi jau beveik visą dešimtmetį. Legendinis, kultinis DOOM, šiek tiek „Quake", keletą metų „Quake II" ir „Quake III: Arena". Ilgai žaidžiau „Counter-Strike" ir esu pakankamai daug laiko praleidęs prie „Unreal Tournament" bei „Half-life". Jaučiuosi turintis moralinę teisę pasakyti, jog nė vienas iš jų net žaidžiamas turnyre ar su pačiais geriausiais žaidėjais nesuteikia tiek malonumo, kiek LOD dvikovos. Tačiau apie viską iš eilės.



PAKARTOTAS GYVENIMAS

LOD esmė – išlikimas ir siekis tapti geriausiu. Nė vienas (su retomis išimtimis) iš žaidžiančių Battle.net tinkle niekada nežaidė LOD tam, kad pajustų malonumą vykdydami užduotis— iš esmės „kvestus" žaidžiama tam, kad būtų galima rasti geresnius daiktus. Kolekcionavimas, kolekcionavimas ir tobulumas. Visur: ginkluose, bižuterijoje, šarvuose ir talismanuose –„čarmuose", savybių dėliojime ir netgi išvaizdoje. Nuolatinė idealo paieška. Dėl to žaidėjai dešimtis tūkstančių kartų keliauja pas tuos pačius monstrus tais pačiais maršrutais ir juos be gailesčio žudo, idant šie „pabertų" ką nors unikalaus, reto ir labai geidžiamo. Kai pasiekiama tobulybė (nesuskaičiuojami turtai ir garsaus bei patikimo prekybininko vardas), neišvengiamai ateina toks laikas, kai jautiesi tuščias ir jau viską gyvenime pasiekęs. Tada tu nori... dar. Azarto, pavojų ir... kažko naujo. Tuomet pasirenki sunkiausią ir labai brangų kelią – dvikovas. Vienas prieš vieną.

MIRTIS – VIENINTELIS PRIEŠININKAS

Tie, kas LOD žaidė, žaidžia ar žais „softcore" režimu, niekada nesupras, kokį iššūkį ir tuo pačiu malonumą savyje slepia „hardcore" – mirtingųjų pasaulis. Čia mirtis – vienintelis tavęs vertas priešininkas. Ji tyko už kiekvieno kampo, už kiekvienos dingusio Interneto ryšio sekundės ar „užlūžusio" kompiuterio, tačiau tik ji gali suteikti tą malonų, adrenalino kupiną virpulį. Todėl tikros dvikovos ir vyksta tik „hardcore". Ir tik barbarų klasėje. Visa kita – nesažininga ir amoralu. Burtai, strėlės – tiems, kas bijo susitikti su savo priešininku akis į akį ir tik sugeba pribaigti savo priešininką. Druidai, žudikės ir paladinai – tuščios ir menkavertės veikėjų klasės, kai kalba sukasi apie mirtį nuo gyvo žmogaus valdomo priešininko rankos. Dvikovoje. Daugiau ar mažiau sąžiningoje, tačiau visada fatališkoje. Barbarų dvikovos (toliau BvB) yra savižudiškas malonumas, gryniausia baimės, suvokiant savo neišvengiamą baigtį, forma. Kodėl taip yra? Paklauskite tų, kurie šoka su parašiutu iš lėktuvo arba dalyvauja automobilių lenktynėse. Kai tu esi arti mirties, viskas atrodo kitaip: pojūčiai, vertybės ir savojo „aš" suvokimas. Neskubėkite juoktis dėl tokio palyginimo — LOD'e realybę pakeičia fantazija, tačiau adrenalinas yra toks pat.

DAMAGE IS KING...

„...Speed Kills. Style is Everything". **Toks buvo mūsų klano moto. Šiuose žodžiuose slypi visa dvikovų esmė — pradedant pasiruošimu, baigiant pačia dvikova.**

Tipiškas barbaras turės skydą ir kardą. Kitus (ietimis ar mėtomais ginklais apsiginklavusius) barbarus palikime visiškiems bepročiams – tai garantuota savižudybė. Aš nevertinu barbarų, kurie yra sukurti būtent tam, kad

galėtų ramiai stovėti savo kamputyje, kol kas nors juos iškvies į dvikovą. Vertinu tokius barbarus, kurie gali išgyventi net Cow King'o ir jo „karvučių" minios viduryje. Tokie barbarai patys brangiausi, nes gyvybę jie semia iš „Vitality" gajumo, o tam, kad šie barbarai darytų pakankamai žalos, reikia pačio geriausio ginklo, kuris visada kainuoja pasakiškai daug. Tai tokie barbarai, kurie visus savo laisvus charakteristikų taškus išleidžia tam, kad didintų „Vitality". Visų pirma reikia pamiršti 1.10 LOD versiją – tai nesąmonė, todėl aš remiuosi 1.09 versija, iš kurios galima išmokti visus pagrindus ir nereikia „knistis" 1.10 versijos sujungtų įgūdžių beprotybėje.



SAVYBĖS

Vienas taškas, išleistas gajumui, suteiks 8 papildomus gyvybės („Life") punktus. Normalūs barbarai privalo turėti 3000-3500 gyvybės punktus. Geras barbaras turės 4000, o maniškiai turėjo 5000-5300 punktų. Visa tai pasiekiama su maksimaliai pakeltais „Battle Orders" ir pilnu geriausių gyvybinių/žalos talismanų inventoriumi. Tokiam barbarui nereikia nė vieno iš super-unikalių 1.08 versijos daiktų, kurie duoda daug gajumo (Arkain's Valor, Harlequins Crest ar Gerke's Sanctuary). Prie tokio gajumo pridėjus aukštą daromos žalos lygį, smūgiavimo greitį ir gerą „life leech" (gyvybės „siurbima"), barbaras tampa nesustabdoma žudymo mašina. Papildoma žala, kurią toks barbaras gautų išleisdamas taškus „Strenght" (Jėgai), yra nežymi, todėl neverta aukoti savo gajumo.

JĖGA („STRENGHT")

Jos negali būti daugiau nei 189 (su daiktais). Niekada nereikės daugiau, kadangi sunkiausias daiktas, kurį BvB barbarui reikės pakelti, yra kardas – „Colossus Blade". Šiems kardams reikia būtent 189 jėgos. Dublikatų vartotojams tiek nereikia, nes jie naudoja „bekūnius" („ethereal") ginklus, kurių reikalavimai sumažinti 10 procentų. Mes į tokius nežiūrėsim. „Plikas" jėgos kiekis turėtų būti kažkur apie 90, todėl prieš kurdami BvB barbarą, iš pradžių susirinkite visus reikalingus daiktus. Tai užtrunka ilgai ir kainuoja nežmoniškai daug. Kaip pavyzdį galiu pateikti savo barbaro kainą, kurio daiktai „geriausiais laikais" kainavo apie 60-65 „Stormshield'us".

VIKRUMAS („DEXTERITY")

Jo reikės 222, kai barbaras pasieks 99 lygį. Kodėl? Todėl, kad naudojant „Stormshield", toks vikrumo kiekis yra būtinas, norint pasiekti maksimalią galimą 75% bloko tikimybę. Blokavimo formulė yra tokia:

[bazinis skydo blokas * (Dex-15)] / (clvl*2) = jūsų bloko tikimybė

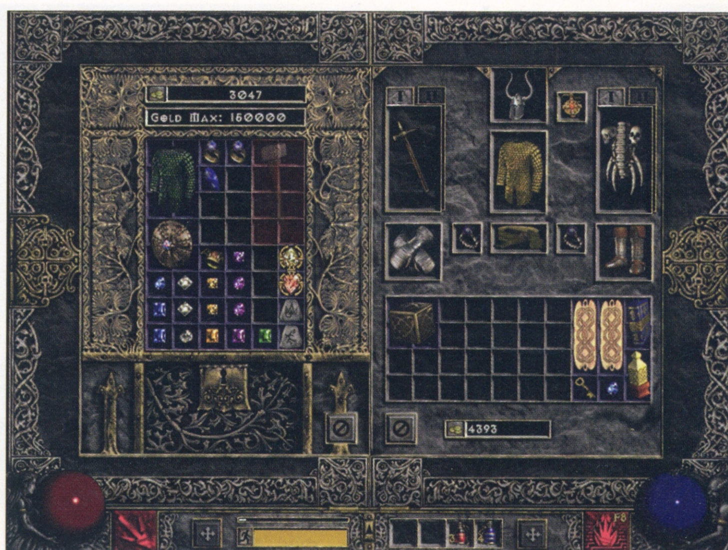
Dex – vikrumas

Clvl – jūsų barbaro lygis

Geriausias skydas, kaip jau turbūt supratote, yra „Stormshield", kurio statistikos yra išties įspūdingos: +30 jėgos, 35% fizinės žalos sumažinimo (DR), geras ir greitas blokavimas, be to, net keletas atsparumų magijai („resistances").

Siekti 99 lygio neapsimoka, nes tai užtrunka labai ilgai ir gali atsibosti, o jūsų tikslas – dvikovos, ar ne? Optimaliausias — 90 lygis, tada reikės 203 vikrumo punktų.

Visas vikrumas „surenkamas" taip pat daiktų pagalba, todėl jo „plikas" kiekis neturėtų būti labai aukštas – 100-120. Mano barbarai turi apie 100-105, kai jų lygis yra 90. Dabar būtų laikas atsakyti į vieną, jums tikriausiai iškilusį klausimą — „Kodėl kalbėdamas apie savo barbarą, aš kalbu daugiskaita?". Taip yra todėl, kad jie visi anksčiau ar vėliau miršta...



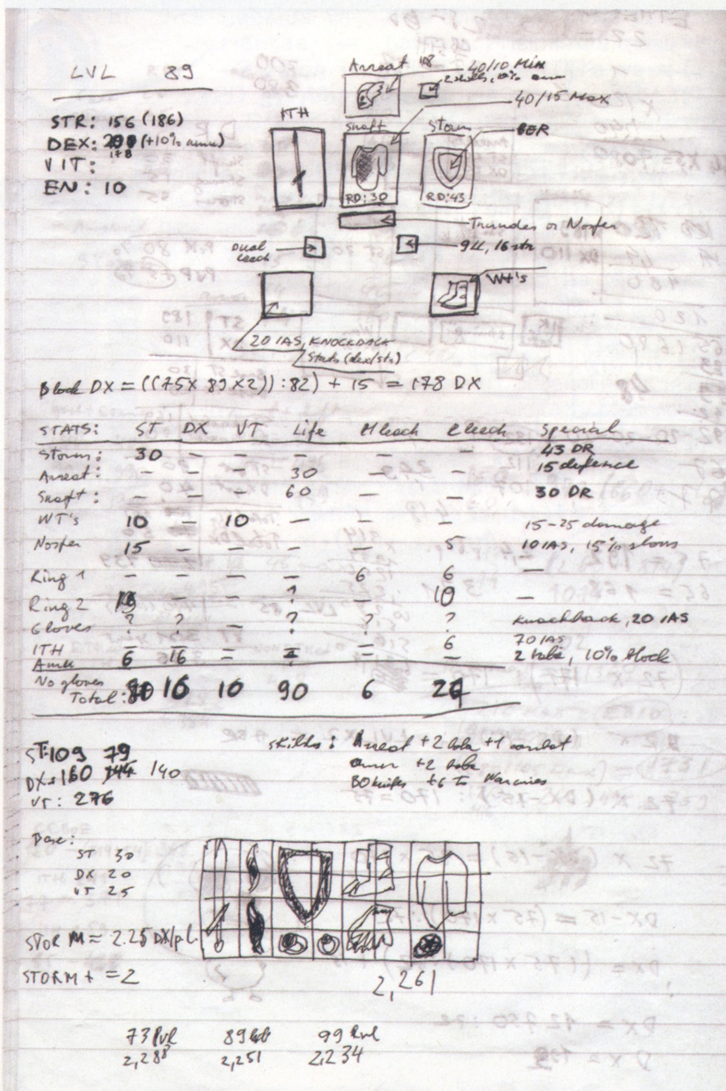
GAJUMAS („VITALITY")

Jam išleisite viską, kas liks nuo jėgos ir vikrumo, nes energijai („Energy") nereikia išleisti nė vieno punkto — ji bus tokia pati (10).

ĮGŪDŽIAI

Šis barbaras, be jokios abejonės, yra „Whirlwind" (toliau WW) ir „Berserk" (toliau Z) specialistas.

Visi kiti įgūdžiai gali būti naudingi prieš monstrus, tačiau tik šie du realiai gali užmušti kitą barbarą. Nesigilinsiu į tai, tačiau pasakysiu tik tiek – atakuojant su WW galima judėti, o iš visų „stovimų" įgūdžių vienintelis Z turi aukštą žalos koeficientą. Tai, kas naudojama be skydo, pvz.: „Frenzy" atrodo graudžiai, nes barbaras be skydo – miręs barbaras.



KARDO MEISTRIŠKUMAS („SWORD MASTERY“)

Maksimalus kiekis – 20 (neskaičiuojant daiktų) punktų. Žala, kritinės sėkmės elementas ir AR (atakos reitingas), lemiantis taiklumą, yra pagrindiniai dalykai, dėl kurių reikia stengtis.

MŪŠIO ĮSAKYMAI („BATTLE ORDERS“)

Maksimalus kiekis – 20 (neskaičiuojant daiktų) punktų. Naudojant šį įgūdį, gyvybės, „staminos“ ir manos gaunama dvigubai tiek, kiek yra. Šis įgūdis, išleidžiant daugiau taškų, nesilpnėja, todėl kuo daugiau taškų bus, tuo bus geriau. Su daiktais įmanoma pasiekti 32 lygį, o kai kurie pamišę barbarai turi netgi 40 ir aukštesnio lygio įgūdžius.

BERSERKAS („BERSERK“)

Gali varijuoti nuo 1 iki 20. BvB barbarai gali gyventi be Z, tačiau man yra tekę patirti tokių momentų, kai labai rimtą priešininką, su kuriuo WW mušėmės 10 minučių, aš patiesiau vienu taikliu Z smūgiu. Jo esminis privalumas – 100% magiška žala, todėl jokie „Stormshield'ai“ su savo DR nepadeda — žalą priešininkas gauna tokią, kokia ji yra iš tiesų. Visgi norint, kad šis įgūdis būtų vertingas, reikės „greito“ ginklo arba daug „Increased Attack Speed“ daiktų (Labai pavojingas manevras, nes dauguma barbarų, tikėdamiesi greitos kovos baigties, numiršta, jei WW nepadeda). Naudodamas Z, netenki gynybos – priešininkui pataikyti nebereikia, visi jo smūgiai automatiškai taiklūs! Be to, Z „nesiurbia“ gyvybės, ir tai gali būti esminiu dvikovos momentu. Atsakomasis priešininko smūgis, jeigu jūs savo pirmojo nepataikėte, gali būti arba blokuojamas, arba gali padaryti nemažai žalos. Taigi tik jums spręsti, ar verta jam eikvoti 19 punktų. Aš Z visada pakeliu iki maksimumo.

MŪŠIO KOMANDA („BATTLE COMMAND“)

Tik vienas punktas. Daugiau nereikia, nes jis naudojamas tik tam, kad laikinai būtų padidinti „Mūšio įsakymai“. Jo veikimo laikas labai trumpas, todėl „globalios“ reikšmės žaidime neturi.

KITI ĮGŪDŽIAI

Visiems privalomiems išleiskite po vieną, taip pat 1-2 reikia išleisti „Padidintam greičiui“ („Increased Speed“) – greičiau bėgiosite ir tai gali būti svarbu, naudojant Z. Taip pat 1-2 reikia išleisti „Natūraliai apsaugai“ („Natural Resistances“), kuri saugos nuo tokių priešų, kurie naudoja nuodus ar elementinės magijos talismanus –„čarmus“.

DAIKTAI

Tai – svarbiausia ir netgi esminė dalis. BvB beveik be išimčių yra daiktų kova. Dažniausiai laimi tas, kas turi geresnius daiktus, tačiau patyręs žaidėjas gali įveikti priešininką, kuris apsikrovęs kur kas geresniais daiktais, jei puikiai išmano kombinacijas.

„INCREASED ATTACK SPEED“ (TOLIAU IAS)

Ginklas, su kuriuo naudosite WW, privalo turėti šią savybę. Kodėl negalima naudoti pirštinių ir kitų daiktų, kurie turi IAS? Todėl, kad WW šie daiktai paprasčiausiai nedaro įtakos.

WW greitis yra matuojamas taip vadinamais „lūžio taškais“, po kurių jis pagreitėja t.y. „kerta“ daugiau kartų per sekundę.

Lūžio taškai:

Vienarankiams ginklams:
-10 ir -35
Dvirankiams:
-10, -30 ir -60.

Šie skaičiai yra ne IAS kiekiai, o ginklo greičiai. Pavyzdžiui „Colossus Blade“, kurio bazinis greitis yra 5, privalo turėti 40% IAS, kad pasiektų antrą vienarankių ginklų lūžio tašką: 5-40=-35.

Pastebėkite, kad kuo skaičius mažesnis, tuo ginklas greitesnis. Kur žala? Geriausias ginklo variantas, kurį aš esu matęs (ir man labai pasisekė, kad aš jį padariau savo rankomis), buvo padarytas, naudojant „Horadric Cube“ ir trijų skaldytų akmenukų („chipped gems“) receptą. Tai buvo „Cruel Colossus Blade of Evisceration“. Prefiksas „Cruel“ jam suteikė 264% padidintos ginklo bazinės žalos („Enchanced damage“ - ED), o sufiksas „of Evisceration“ — +54 punktus, pridedamus prie maksimalios ginklo žalos. Prie viso to ginkle buvo 3 skylės, į kurias buvo įdėti keturi brangakmeniai („jewels“), iš kurių kiekvienas turėjo 39-40% padidintos bazinės ginklo žalos ir po 15 IAS. Ginklo statistika: 384% žalos, +54 prie maksimalios ginklo žalos ir 45 IAS. Galutiniai skaičiai atrodo taip: minimali žala — 121, maksimali žala — 369. Vidurkis — 245. Palyginimui galima pateikti geriausią unikalų kardą „Grandfather“ (90 lygio barbaro rankose). Šis ginklas vidutiniškai darytų 240 žalos. Tačiau yra vienas „bet“ – „Grandfather“ neturi 45 IAS, o tai jį paverčia beverčiu kardu. Yra ir geresnių kardų nei maniškis, tačiau juos gauti/rasti galima tik teoriškai, o tikimybė artima „Ausko puodo“ laimėjimui.

Kas „kitose“ rankose? Žinoma — du ginklai, kurių pavadinimas prasideda prefiksu „Echoing“. Kiekvienas iš šių ginklų duoda +3 „Battle Orders“ įgūdžiui. Nėra kito pasirinkimo. Tiesiog nėra.

Taigi vienoje rankoje turite tokį kardą, o kitoje „Stormishield“. Kas toliau? Visų pirma reikia žinoti, ko jūsų barbarui reikės: kuo daugiau daiktų, „siurbiančių“ gyvybę („Life leech“ arba LL), ir vieną, kuris turėtų bent penkis procentus manos „siurbimo“ („Mana leech“ arba ML), 75% DR (1.10 versijoje maksimalus kiekis yra 50%). Visi daiktai turi duoti kuo daugiau pliusų prie charakteristikų (vikrumo, jėgos) ir kuo daugiau pliusų prie įgūdžių (ypač kovinių ir „Battle Orders“).

Geriausias šarvų komplektas atrodytų taip: „Arreat's Face“ (galva), „String of Ears“ (diržas), „Shaftstopper“ (kūnas) ir „Wartraveler's“ (batai). Visi jie išpildo pagrindinius reikalavimus, duoda DR, pliusų įgūdžiams ir charakteristikoms, o batai netgi 15-25 papildomos žalos! 1.10 versijoje vietoje „Shaftstoppe-

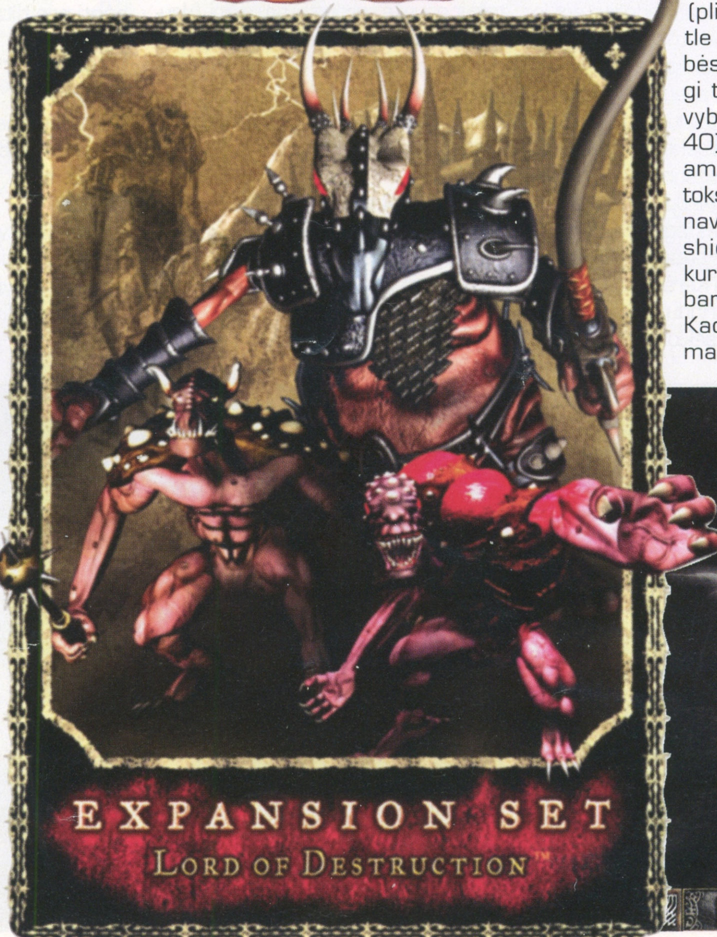
rio" galima naudoti bet kuriuos kitus gerus šarvus, nes jų 30% DR savybė niekam nereikalinga. Vietoje „String of Ears" galima naudoti kitą diržą, tačiau tam reikia į kitus daiktus (skydą ir šalmą) įdėti BER runas. Neverta ir brangu. Be to, neliks vietos Ed/IAS brangakmeniams. Kita vertus, galima turėti komplektą daiktų, kuriuos naudojant, DR būtų daugiau nei 100%, nes jeigu susitiksite kvailelį, kuris naudoja „Gavel of Pain" plaktuką ir bando jus užkerėti „Amplify damage" magija, jam nieko neišeis – didesnis nei 100% DR apsaugo nuo šio kero. Priešininkas per daug pasitikės savo jėgomis ir taps lengvu grobiu – tik kontroliuokite savo emocijas. Ypatingai vertingų ir unikalių pirštinių nėra, todėl reikia naudoti arba IAS (su vikrumo ir jėgos pliusais), arba IAS (su LL — jėgos ir vikrumo pliusais). Aš turėjau tokias pirštines – labai brangios, tačiau už jas galima atiduoti viską. Dažniausiai naudojamos pirštinės yra iš „Immortal King's" rinkinio. Jos turi 20 jėgos ir 20 vikrumo, o tai beveik lygu 350 gyvybės. Nereikia nuvertinti ir paprastų bei pigių dalykų...



BIŽUTERIJA

Geriausias amuletas, kurį aš esu matęs (tai buvo iš mano asmeninės kolekcijos) yra su „Horradric Cube" pagamintas amuletas. Jis turėjo +2 barbaro igūdžiams, +10% bloko, +14 vikrumo, +14 jėgos ir +35 gyvybės. Bendroje sumoje jis man suteikdavo beveik 500 gyvybės taškų! Kiti geri variantai yra tie, kuriuose pliusus charakteristikoms pakeičia LL arba ML, o tie, kurie buvo perkelti iš klasikinio „Diablo 2", galėjo turėti net abi savybes (kaip, beje, ir yra 1.10 versijoje). Kitas geras variantas yra „Cat's Eye" (tiems, kurie ekstensyviai naudoja Z: +20 IAS, +20 vikrumo). Daugiau vertingų variantų nėra. Jei nėra aukščiau išvardintų variantų, galima naudoti bet ką, kas atitinka mūsų barbaro koncepciją.

Žiedai — dar didesnė problema, nei amuletas, nes... jų reikia dviejų. Geriausi iš jų yra taip vadinami „Blood Rings", sukuriami su „Horradric Cube". 6% LL, +vikrumas arba jėga – yra geriausias variantas. Aš esu turėjęs žiedą su 10% LL, 15 jėgos ir 16 vikrumo. Taip pat gerai yra vertinami iš klasikinio „Diablo 2" perkelti žiedai, turintys ir ML, ir LL (kaip ir amuletai). Vieni iš populiariausių variantų yra „Raven Frost" (20 vikrumo ir „Cannot Be Frozen" savybė, kuri yra labai reikalinga „berserkams") ir „Bul-Kathos' Wedding Band" (+1 visiems igūdžiams, nemažai gyvybės ir 3-5% LL – visos reikalingos savybės).



TALISMANAI

Tokie talismanai, kokie reikalingi mūsų sukurtam barbarui, yra labai brangūs, nes jie yra „vienkartiniai" – mirus „hardcore", jie išnyksta. Patys geriausi yra „Fine Small Charm of Vita" (idealus variantas — +3 žalos ir +20 gyvybės) bei „Sounding Charms of Vita" (pliusas prie „Battle Orders" ir gyvybės, tačiau vertingi tik tada, kai gyvybės duoda 35-40). Dvikovų aukso amžiuje kiekvienas toks talismanas kainavo vieną „Stormshield'ą" – štai iš kur tokia mano barbaro daiktų kaina. Kadangi tokių talismanų gauti beveik neįmanoma, todėl visi variantai, kurie jums duoda gyvybės, žalos ar sutaupo charakteristikų ,yra teisingi. Atskiro paminėjimo verti maži talismanai su dideliu kiekiu nuodų – jų poveikis labai demoralizuoja priešininką.

VIETOJ PABAIGOS

Į daiktus reikėtų (labai rekomenduojama) sudėti brangakmenius, 40% ED ir 15 prie minimalios ar maksimalios žalos. Tuo galima ir baigti. Kas toliau? Toliau — sėkmės dvikovose. Turite puikų BvB barbarą. Prisiminkite mūsų klano šūkį. Dvikovos LOD'e yra ne tik išgyvenimas – tai ir garbė. Nesikeikite ir nemenkinkite priešininko, padėkokite už gerą dvikovą (net jeigu jis iš jūsų šaiposi), atsiprašykite už sutrukdymą, kai ko nors klausiate, taip pat teiraudamiesi, ar jis norėtų su jumis susikauti. Sąžiningas žaidimas gali sutrukdyti jums laimėti, tačiau iš jūsų verto priešininko sulauksite pagarbos, kuri kartais gali būti kur kas malonesnė už adrenaliną ir laimėjimo sukeltą ekstazę. Mes visi žmonės, ir kas žino, galbūt pasielgę pagal visus riterių kanonus, susirasite dar vieną draugą. Svarbiausia, jog tai tinka ne vien žaidimui.



GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„Project IGI"
3 lygis
Niekaip nepereinu šio lygio, labai daug priešų.
Dalius, Panevėžys
Stenkis eiti tyliai, keldamas kuo mažiau triukšmo. Daug kur įmanoma nudėti po vieną priešą, kitiems nė nepastebėjus. Kai kada kiti priešai atbėga po nužudymo, bet jei greitai ir tiksliai su jais susidorosi, nereikalingo triukšmo nekils. Apskritai IGI — ne iš tų žaidimų, kur galima eiti kaip tankui ;).

„Hitman Contracts"
IV misija
Nenušaunu dviejų vyrų. Kaip juos nušauti ir pabėgti?
Vaidotas, Utena
Jei kalbi apie du sargybinius, kurie stovi ir kalba apie medžioklę, tai geriau jų nešauti, o palaukti, kol jie baigs pokalbį ir nueis skirtingomis kryptimis. Tada tu sėlink paskui tą, kuris eis į pietus, o vėliau nusuksi ten, kur tau reikia.
Beje, pilną šio žaidimo perėjimą „Silent Assasin" rangu galima rasti mūsų gerų draugų žurnale „VA PlayStation". Kadangi žaidimas multikonsolinis, patarimais pasinaudoti galima ir žaidžiant PC.

„Halo: Combat Evolved"
Pradžioje, kur gauni bagį, yra toks didžiulis tarpas, per kurį reikia pervažiuoti kažką paspaudus. Ką reikia paspausti?
Dovydas, Panevėžys
Jei gerai įsižiūrėsi, dešinėje pusėje pamatysi kopėčias. Užlipk jomis ir eik tiesiai. Čia bus raudonas jungiklis, kurį paspaudus atsiras tiltas, per kurį galėsi pervažiuoti niekieno netrukdomas.

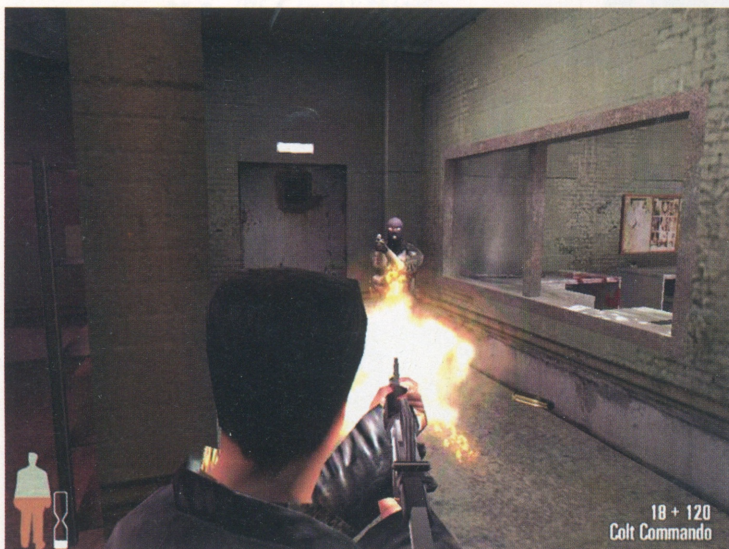
„Tony Hawk's Pro Skater IV"
San Francisco
Kaip išgelbėti vyriški, kurį užpuolė jūros liūtai?
Mindaugas, Kaunas
Aplink aptvarą stovi žvejai. Tau reikia pamaitinti visus jūros ruonius. Bevažiuodamas, padaryk „slide" ant bet kurio suolelio, kur stovi vieno iš žvejų reikmenys. Jis prieis, tada greitai padaryk „slide" ant turėklo, kur kabo jo žuvis. Tai padaryk su visais žvejais ir žmogus bus išgelbėtas.

„Štirlicas 3"
3 lygis
Ar galite parašyti visą lygio perėjimą?
Julius
Kalbėkite su frau Zaurich keturis kartus. Reikia surasti maisto katei. Eikite į koridorių, atsidarykite dangtelį ir virdulį su tepalu. Grįžkite į kupę ir kalbėkite su invalidu. Po to panaudokite ant jo virdulį. Invalidas duos ledų, kuriuos atiduokite frau. Ji pamaitins katę. Katė užmigs. Spauskite ant katino, ir Štirlicas užmes krepšį kartu su katinu ant lentynos. Katinas kai ką padarys inteligentui ant galvos. Inteligentas pašoks ir atsisės priešais. Paimkite iš jo mokslinį žurnalą. Eikite į kairę, į mašinisto kabiną. Tris kartus spauskite ant roboto – mašinisto, jis pareikalaus programos atnaujinimo, panaudokite ant jo žurnalą. Programa atnaujinta, ir traukinys važiuoja be sustojimų. Teterio kaime dar neišlipsite, spauskite ant roboto, kuris užsinorės būti suteptas. Eikite į koridorių, pakalbėkite su girtuokliu, ir jis duos butelį su gėrimu. Atidarykite koridoriaus duris. Naudokite butelį ant durų — padvigubės jėgų, ir atsirasite paskutinio vagono aikštelėje. Tris kartus pakalbėkite su Keršytoju ir paimkite pistoletą (ant grindų, prie rankos). Šaukite į raitą persekiotoją. Vėl pakalbėkite su Keršytoju ir paimkite iš jo brangakmenius, kuriuos po to perpilkite į virdulį. Eikite į mašinisto kabiną. Naudokite virdulį ant roboto, tas suges. Aliarmas! Naudokite virdulį ant butelio ir gausite sprogstamą mišinį. Naudokite tą butelį ant katės. Taip atsiras dar vienas sudėtinis gėrimo elementas. Tada viską neškite girtuokliui, kuris išgers ir nusisuks. Traukite stop – kraną. Štai ir Teterio kaimas.



„The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring"
Aprašykite visą pabėgimą nuo juodojo riterio, kai Frodas parduoda namą savo tetai.
Aurimas, Utena
Šioje vietoje nereikia jokio perėjimo. Papraščiausiai, kai netoli tavęs stovės juodasis riteris, mesk akmenį kur nors toli nuo savęs. Jis nuskubės ten, o tu tuo metu galėsi prabėgti pro tiltą nepastebėtas.

„Max Payne"
1 misija
Vieta, kur pakeltas tiltas per upę. Kitame gale konteineris. Kaip iš čia išeiti?
Aloyzas
Reikia pro tvorą šauti į kaladėles, pristabdančias sunkvežimį nuo riedėjimo. Šūvis jas išmuš, sunkvežimis nuvažiuos ir praėjimas atsidarys.





HITMAN CONTRACTS

Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą, susikurkite atsarginę kopiją prieš tęsdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite failą hitmancontracts.ini žaidimo kataloge. Prirashykite šias eilutes failo pabaigoje:

Quote:
EnableCheats 1

Tada veskite kodus.
Efektas — Kodas

Lėtas režimas — IOISLO
Bomba — IOIER
Atstatyti sveikatą — IOIHITLEIF
Bokso režimas — IOIHITALI
Mirtina iškrova — IOILEPOW
Gravitacija — IOIGRV
Elektrinio plaktuko režimas — IOINGUN
Mega Force režimas — IOIPOWER
Dievo režimas— IOIRULEZ
Kartoninio vamzdžio ginklas — IOIPENNY

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Žaisdami spauskite „enter" ir veskite kodus

Efektas — Kodas

Pridėti nurodytą kiekį visų resursų — cheat resource all+[skaičius]
Užmušti objektą ar visus pasirinktus — cheat die [vardas arba nieko]
Aliajsas su tauta — cheat ally [vardas]
Taika su tauta — cheat peace [vardas]
Karas su tauta — cneat war [vardas]
Nustatyti sunkumą — cheat diff [0–5]
Nugalėti tautą — cheat defeat [vardas]
Pabaigti nurodytus pastatus ar sekantį daiktą eilėje — cheat finish
Numesti atominę bombą nurodytoje vietoje — cheat nuke



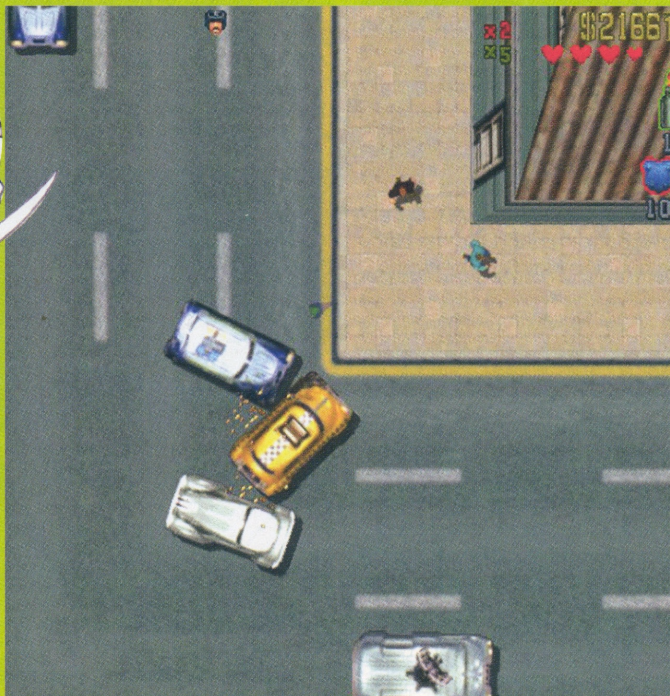


DEAD MAN'S HAND

Žaidimo metu spauskite „Esc". Tada pauzės metu spauskite ~ ir iškvieskite konsolę. Veskite kodus. Pastaba: ką vedate nematysite, be to pradėjus naują lygį reikės vesti iš naujo.

Efektas — Kodas

Dievo režimas — god
Visi ginklai — allweapons
Maksimali amunicija — allammo
Skrydžio režimas — fly
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti skrydį ir ėjimą kiaurai sienas — walk
Likti po vandeniu be žalos — amphibious
Teleportuotis į vietovę, į kurią žiūrite — teleport
Pakeisti žaidėjo dydį — changesize <skaičius>
Nustatyti žaidėjo greitį — setspeed < skaičius >
Nustatyti maksimalų šuolio aukštį — setjumpz < skaičius>
Nustatyti gravitaciją — setgravity < skaičius>
Kamera už nugaros — viewself
Jungti nematomumą — invisible <true arba false>
Iškviesti pasirinktą klasę — summon <klasės vardas>



GRAND THEFT AUTO II

Vietoje vardo įveskite GOURANGA ir įjungsite kodų režimą. Tada veskite kodus.

Efektas — Kodas

„Elvio klano" žmonės — LASVEGAS
$200,000 — DANISGOD
99 gyvybės — CUTIE1
Visi bonus lygiai — TUMYFROG
Visi lygiai, ginklai, dievo režimas — IAMASUCKER
Visi trys miestai — BEMEALL arba UKGAMER
Visi ginklai su pilna amunicija — GODOFGTA
Dviguba žala — SCHURULZ
Elektrinių spindulių ginklas — VOLTFEST
Ugniasvaidis — FLAMEON
Nemokamas pirkimas — EATSOUP
Kortelė išleidžianti iš kalėjimo — JAILBAIT
Negali būti areštuotas ar užmuštas — RSJABBER
Padidintas brutalumas — BEEFCAKE
Nematomumas — HUNSRUS
Maži automobiliai — FISHFLAP

2004 metų birželio 1 dieną Taivanyje, Taibėjuje prasidėjo viena didžiausių pasaulyje kompiuterinės technikos parodų — „Computex 2004". Pernai netikėtas plaučių ligos antpuolis privertė parodos organizatorius renginį perkelti iš birželio į rugsėjį. Šiemet, nors Kinijoje vėl užfiksuoti šios ligos židiniai, atrodo, kompiuterinės technikos reikalai daugeliui pasirodė kur kas svarbesni, nei baimė užsikrėsti.

Šiemet paroda vyko keturiuose paviljonuose, užėmė 58 730 kvadratinių metrų (pernai – 51 360) ir pasiekė dalyvių rekordą – 1 329 (pernai – 1 241). Susidomėjimas renginiu milžiniškas – sulaukta apie 25 tūkstančių pirkėjų ir virš 80 tūkstančių lankytojų. Parodos organizatoriai: „TAITRA" („Taiwan External Trade Development Council") ir „TCA" („Taipei Computer Association"). Renginio sritys: kompiuteriai, jų plokštės, komponentai, komunikacija, periferija, monitoriai, įėjimo įrenginiai, kaupikliai, programos ir priedai.

Dabar išsamiau apie kai kuriuos parodoje pristatytus gaminius.

„Abit" pristatė naujas pagrindines kompiuterio plokštes, skirtas darbui su „Intel" 915 ir 925 „čipsetais" bei su naujuoju „AMD" sprendimu – „Socket 939" („Athlon 64"). Visos naujosios kartos plokštės pavadinime turi aštuonetuką. Pavyzdžiui, „AA8 DuraMax" arba „AG8". Minėtos plokštės išdėstytos vienodai, todėl „Abit" sugalvojo joms vienodą „mGuru" sistemą. Viena iš sistemos funkcijų leidžia sekti procesoriaus ir aplinkos temperatūrą bei ventiliatoriaus sukimosi greitį. Pranešimai apie neteisingą darbą išsiunčiami „MSN" arba elektroniniu paštu. Paspaudus atitinkamą dažnio klavišą, galima išrinkti įvairius „turbinimo" parametrus.

Dar vienas įdomus faktas, susijęs su „Abit" – kartu su Džonatanu „Fatal1ty" Vendeliu, daugkartiniu kibersporto profesionalų lygos čempionu, kompanija nutarė tobulinti pagrindinę kompiuterio plokštę, skirtą žaidimams, kol bus pasiektas idealus variantas. Iki galutinio produkto, savaime suprantama, dar labai toli (jei išvis pasiekiama), tačiau tikslas iškeltas.

„Coolink" demonstravo naują aušintuvą „BAT", turintį masyvų radiatorių. Visas įtaisas plonesnis už daugumą kitų modelių, o per visą jo aukštį eina didelis šiluminis vamzdelis. Orą pučia vienas didelis ventiliatorius, įtaisytas iš šono.

„ECS" taip pat nenusileidžia kitoms firmoms ir siūlo plokštes „Socket T" su „PCI Express" ir DDR2 atmintimi. Dar vienas įdomus sprendimas – AGP jungtis išspręsta kaip dvi „PCI Bus Master" ir pavadinta „AGP Express". Kompanijos teigimu, kai kurie testai rodo šios jungties visišką atitikimą „PCI Express" jungčiai, o kiti pateikia iki 25% prastesnius rezultatus.

„Acer" pristatė naująjį „notebook" — „Ferrari 3200", kuris papuoštas klasikine žymaus automobilio spalva – raudona ir padabintas žymiuoju arkliuku.

„FIC" gaminys miniPC „Condor" turi SFF (small form factor), vertą geriausių „Shuttle XPC" pavyzdžių. Originalus korpuso atidarymo metodas: tereikia paspausti vieną mygtuką, ir korpusas pasidalina į dvi dalis. „Condor" leidžia tvirtinti plokštes iš priekio, o triukšmo koeficientas neviršija



27 dB. Numatoma komplekto kaina apie 280 dolerių. „Piston" nuo kitų „miniPC" skiriasi cilindrišku korpusu. Tiesa, jis jau buvo demonstruotas „CeBit" parodoje, tik šį kartą gamintojas teigia, jog prekyboje kompiuteris pasirodys rugpjūčio mėnesį. Pagrindinė plokštė įtvirtinta korpuso viduryje, iš viršaus ir apačios užtikrinamas oro srautas. Korpuse įrengtas „WiFi" tinklas, garsas ir garsiakalbiai. Pernešimo patogumui suprojektuota rankenėlė.



„Ali/Uli" deda daug pastangų į pietų tilto M1573 magistralei „PCI Express" kūrimą. Tiltas turės 8 didelio greičio USB „portus", „High Definition Audio" technologiją ir keturis „Serial ATA" „portus", palaikančius RAID. Be to, jį galima pajungti prie bet kokio šiaurinio tilto, turinčio ne mažiau nei tris „PCI Express" linijas.

Kitas kompanijos pristatytas produktas – „HyperTransport" „Intel" platformai.



Šiaurinis M1685 tiltas turi dviejų kanalų DDR ir DDR2 atminties kontrolerį, bei „PCI Express" „interfeisą". Pietinis tiltas pavadintas M1567 ir suderintas su AGP8x „interfeisu". M1689 siūlo sprendimą — „Athlon 64" su „Socket 939" bei 1 GHz „HyperTransport", AGP8x, dviem „Serial ATA", aštuoniais USB, šešiais PCI, audio ir tinklo „interfeisais". Vienu pirmųjų M1689 pirkėjų tapo „Asus".

„Transmeta" pristato 90 nm procesorių „Efficeon", veikiantį 1,6 GHz dažniu. Naujasis TM8620 turi 192 KB kešo L1 ir 1 MB kešo L2 (darbinė juosta – nuo 900 iki 1100 MHz ir labai mažas energijos vartojimas).

„Asus" pristatė didelę, naują pagrindinių plokščių seriją. Šios plokštės skirtos „AMD" „Socket 939" ir „Intel" „Socket T" architektūroms. Serija pavadinta P5 ir turi funkcijas: „AI Net2", pranešančią apie nesklandumus tinkle, „WiFi-G", palaikančią bevielį ryšį, „AI NOS", padedančią dinaminiam „turbinimui", ir „Stack Cool", kuri turi papildomą kontaktinį sluoksnį plokštės apačiose, skirtą temperatūros sumažinimui.

Tarp „Compro" produktų dėmesį verta atkreipti į plokštę „PCI Video Mate TV DVB-T" su „Philips" koderiu ir daugybe video funkcijų. Tiesa, ji skirta skaitmeninei televizijai, todėl mums nėra itin aktuali. Tačiau gamintoja turi ką pasiūlyti ir analoginei televizijai. „VideoMate for You" – TV imtuvą su USB „interfeisu".

„DFI" taip pat nesnaudžia ir ruošiasi „Socket T" bei 915/925X. Tą įrodo jos naujausi gaminiai — plokštė „LANParty 925X T2" paruošta geriausiai ir turi papildomą antrą gigabitinį „Ethernet" „interfeisą" bei priedus, skirtus viso kompiuterio pernešimui ant nugaros ;).

„Foxconn" nėra labai žymi kompanija, tiesa? Tačiau, kad ir kaip būtų keista, ji yra stambi pagrindinių plokščių gamintoja Taivanyje. Ji – stambiausias eksportuotojas į Kiniją. Taip pat ji gamina jungtis, kabelius ir paprastus komponentus. Pagrindinį pelną gaudama iš jungčių, firma gali leisti sau pardavinėti pagrindines plokštes sumažintomis kainomis, kartu išlošiant kiekiais. Gi jungtys pasižymi patikimumu, tik neturi kai kurių funkcijų. Be abejo, vis-



kas tobulinama. Pagrindinis „Hitachi" akcentas parodoje — didelės talpos kietieji diskai: „DeskStar 7K400" (400 GB, „interfeisas" „UltraATA/100" arba „Serial ATA 150") ir „UltraStar 10K300" (300, 147 arba 74 GB, „SCSI" ir pagerintas našumas).

„Mobinote" muzikos ir vaizdo grotuvas „DVX-POD" gali tapti „žvaigžde" portatyvios elektronikos padangėje. Jis turi kietąjį diską, gali groti MPEG-4 („DivX", „Quicktime" ir „Windows Media"), rodyti nuotraukas, net įrašyti garsą bei vaizdą per tam skirtą įėjimą. 7 colių „displėjus" turi platų matymo lauką. MP3 jis groja be problemų, tačiau negali palaikyti „OGG-Vorbis" formato. Žadama, kad prekyboje gaminys atsiras rugpjūčio pabaigoje ir kainuos apie 600 dolerių. Pradžioje kietasis diskas turės 20 GB, o vėlesniuose modeliuose talpa didės.

„MSI" teigia, kad rudenį pasiūlys rašantį 16 greičio DVD įrenginį. Pagrindinėms plokštėms numatyta naujoji „DualNET" technologija. Atsiras papildoma PCI, į kurią jungsis 802.11g ir „Bluetooth" kontroleriai, naudojantys tą pačią anteną. Kompanija ruošiasi gaminti didelius kiekius aukštos kokybės komponentų pagrindinėms plokštėms.

„Albatron" ruošiasi „Intel" platformos leidimui ir pristatė produktus „Socket T", naudojančius 915P ir 925X „čipsetus". Kompanijos produkcijos asortimentą papildo naujos grafinės vaizdo plokštės, iš kurių vertėtų išskirti „Trinity" seriją, paremtą „GeForce 6800".

Firma „Prolink" taip pat yra žinoma kaip „Pixelview". Pagrindiniai jos gaminiai: grafinės plokštės, video sugavimo plokštės bei TV/FM imtuvai. Parodoje pademonstruotos „GeForce6800Ultra" ir „5900PCX".

„AOpen" teigimu, ji pirmoji paleido į rinką dvisluoksnį daugiafunkcijinį 16x DVD įrenginį. Deja, 16x įrašymo greitis pasiekiamas tik vienasluoksniams DVD+R. DVD-R įrašomi 8x, o dvisluoksniai DVD-9 daugiausia 2,4x greičiu. Joks konkuruojantis gaminys nepralenkia tokių rodiklių. „AOpen" taip pat turi paruošusi „Socket 754" tinkamas pagrindines plokštes („nForce3 250" ir „VIA K8T800" pagrindu), tačiau produktų, tinkamų „Socket 939" nėra. Šiaip ar taip kompanija visada rinkosi „Intel" platformą.





„ASRock" (dar vienas prekybinis „Asus" ženklas) tarp kitų produktų demonstravo plokštę su „SiS 755FX", tinkamą visiems egzistuojantiems procesoriams „Socket 754" ir 939. Dėl įdiegto pietinio „SiS 965" tilto plokštė „KB Combo" turi dvi x1 „PCI Express" jungtis.

„Biostar" miniPC „iDEQ" šeima išaugo. „300G" yra paskutinė versija, kurioje pagerinti ir darbo patogumai, ir plokščių pajungimas. Daugumą komponentų galima laisvai išimti kartu su viršutine korpuso dalimi. „G" naudoja „Intel 915G" „čipsetą" ir palaiko „PCI Express" x16 grafiką, dviejų kanalų DDR400 atmintį, HDA technologiją ir įmontuotą 802.11g bevielį tinklą, o „300M" turi „VIA KM880" su AGP ir nepalaiko procesorių „P4 Prescott".

„Chenbro" korpusas „Chenbro Gaming Bomb II" „sugalvota „geimerių" ir jiems skirta", todėl korpusas gali sėkmingai įsilieti į rinką. Jis tvirtas, dvi nuimamos rankenos padės pernešti jį į reikiamą vietą, o neišvaizdūs kabeliai paslėpti specialiuose kanaluose. „Flexibay" technologija leidžia kietuosius diskus orientuoti bet kaip. Serveriais korpusas RM519 gali talpinti iki 24 kietųjų diskų, o aušinimas atliekamas aštuoniais ventiliatoriais. Maitinimo blokas tiekia 950 W galią.

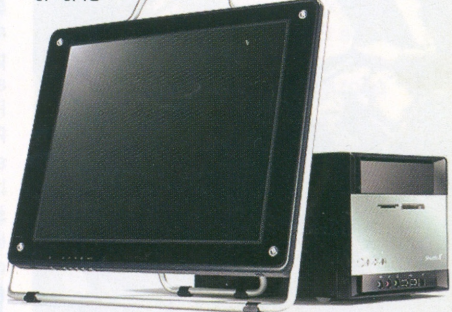


„Iwill" parodė SFF kompiuterį „ZMAP dp", besibazuojantį ant „nVidia nForce3 Pro 250" „čipseto" ir palaikantį vieną arba du „AMD" procesorius „Socket 940". „HyperTransport" 1 GHz kanalo dėka galima įdarbinti net paskutinį „Opteron 250". Kompiuteryje įmanoma naudoti dvi jungtis užimančią grafinę plokštę, procesoriaus ir korpuso aušinimas atliekamas dvejais 80 mm ventiliatoriais, įtaisytais sistemos užpakalinėje dalyje. Kad būtų sumažintas triukšmas, jie sukasi šiek tiek sulėtintai ir yra pritvirtinti keliais centimetrais giliau į korpuso vidų. „Iwill" taip pat siūlo kelias pagrindines plokštes, naudojančias du „Opteron" procesorius. Pirmoji, DK8N, yra gana įprastas sprendimas, tik joje kiekvienam procesoriui atskirai išskirti atminties bankai, o antroji, DK8E, bazuojama ant „nVidia nForce3 250" ir palaiko „PCI Express".

„Kingmax" ne tik pasiruošusi įdiegti DDR2, bet taip pat siūlo kai kuriuos produktus mobiliųjų telefonų, skaitmeninių kamerų ir buitinės technikos rinkai. Stende buvo galima apžiūrėti 1 GB DIMM atmintį, 1 GB SD plokštę ir 2 GB DIMM serveriams.

„Lian Li" gamina korpusus. Naujieji korpusai turi kelias įdomias savybes: jie padalinti į aušinimo zonas, kurios leidžia efektyviau skirstyti oro sroves, konstrukcija korpuso gale mažina maitinimo bloko ventiliatoriaus triukšmą. Korpusas turi stovelius – ratukus.

„Shuttle" gerina XPC seriją, įrengdami „miniPC" su galingais maitinimo šaltiniais, geresniu aušinimu ir praplėtimo galimybėmis. Naudojami 350 W maitinimo šaltiniai, galingumo stiprinimas skirtas procesoriaus ir grafinių plokščių maitinimui. Naujuosiuose korpusuose bus galima tvirtinti tris

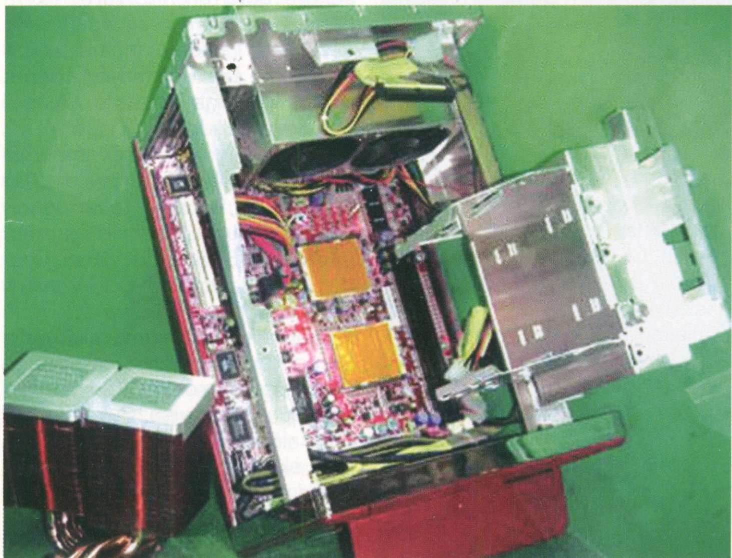


kietuosius diskus. Iš viso bus trys ventiliatoriai (kartu su maitinimo bloko ventiliatoriumi). Kompanija giriasi naujuoju skystųjų kristalų monitoriumi XP17, skirtu žaidimų vakarėliams. Jis turi rankeną pernešimui ir gali būti tvirtinamas ant sienos.

„TwinMOS" gaminys „Red Rock S21" yra muzikinis grotuvas ir radijo imtuvas su mikrofonu. Juo galima įrašyti garsą ir iš mikrofono, ir iš radijo (atmintis – 128, 256 arba 512 MB). Prietaisas turi 5 ekvalaizerio režimus, o maloniausia, kad sveria tik 50 gramų kartu su baterija.



„Thermaltake" gamina aušintuvus ir korpusus. Savą atmintį galite „papuošti" kompanijos gaminamais atminties radiatoriais su šviesos diodais. Maitinimo blokų, grafikos plokščių ir procesorių radiatoriai ne-



turi ventiliatorių, todėl „netriukšmauja". Rūkoriams firma siūlo uždegiklį, kombinuotą su pelenines laikikliu.

„Amrel" rodė šarvuotų „notebook" „Rocky" liniją. Pasak kompanijos, jie atlaiko smūgius, vandens, dulkių ir elektromagnetinių laukų poveikį. Produkcija skirta karinei ir pramonės rinkai. Gaminio korpusas padarytas iš storo ir tvirto magnio, gumos apsaugoja įvairius „portus" nuo drėgmės. Visi skyriai hermetizuoti atskirai, todėl vandenio patekimas pažeistų tik būtent tą vieną atskirą dalį. Visas prietaisas sveria 5 – 6 kilogramus.



„GlobalWin" demonstravo aušinimo sistemą „Jefi", naudojančią vandenį. Ši sistema išskirtinė tuo, kad naudoja akvariumo vandenį. Šaldymui panaudotas vanduo grąžinamas į akvariumą, kuriame unikalus šilumos keitiklis išsklaido 70 % šilumos, todėl žuvytės jaučiasi patogiai. Sistema bus pardavinėjama su nedideliu akvariumu, tačiau bus galima naudoti ir kitokio dydžio akvariumą.



„nVidia" rodė mobilųjį modelį „PCI Express MXM", kuris reikalingas 3D grafikos plokštei prijungti prie nešiojamo kompiuterio. Taip bus lengviau surinkti kompiuterius pagal pirkėjo pageidavimą, o namuose vartotojai galės naudoti arba įdiegtą grafiką, arba prisijungti tobulesnę plokštę vėliau. MXM-I turės iki 128 MB atminties, MXM-II – iki 256 MB. Modulius kurti siūloma visiems (net „ATI"), todėl „PCI Express" turėtų greit pasirodyti ir nešiojamuose kompiuteriuose.

„AverMedia" vaizdo stebėjimo kameros įrašus atlieka iškart kietajame diske, tačiau gali būti parduodamos ir su nuosavais diskais (modelis RT4000). „Digital Video Recorder" leidžia dirbti su 16 kamerų, kartu galima įrašinėti ir žiūrėti įrašus. Įrašymą galima atlikti automatiškai, užprogramuoti nustatytai valandai arba reaguojant į judesį. Įrašymo formatas – MPEG-4. Kaukės funkcija leidžia įrašinėti tik išskirtą matomo lauko dalį, o skydo funkcija – įrašinėti viską, išskyrus nurodytą sritį. Visi įrašai turi „vandens ženklus", o tai leidžia išvengti padirbinėjimo.

„PQI" „I-Stick" turi 512 MB atminties ir pasižymi nuostabiu našumu. Kompanija pristatė daug „flash" produktų, pradedant nuo RS-MMC (sumažinto dydžio) iki 2 GB modelių „60x Compact Flash". „Flash" atminties diskai dirba su „UltraATA/100" „interfeisu" ir yra 2 arba 4 GB dydžio.

Naujoji „Acorp" „miniPC" serija vadinasi „Activa II". Sistema turi specialų „Multi Media BIOS", kuris užtikrina DVD, audio ir MP3 grojimą be „Windows" sistemos užkrovimo. Norintys gali pasiklausyti FM radijo. Negana to, „miniPC" galima naudoti ir kaip skaitmeninį vaizdo magnetofoną. Prie visų šių „gėrybių" pridedama nuotolinio valdymo sistema. „Acorp" taip pat gamina pagrindines kompiuterių plokštes, ir pristatė naujus modelius numatomai „Socket T" platformai. Plokštė „47915PN" paruošta pagal „Intel" rekomendacijas, o „47865PEN" („čipsetas" 865PE) naudoja AGP grafiką ir DDR1 atmintį. Kompanija „Acorp" kol kas nesiūlo „Athlon 64" plokščių, tačiau planuoja pradėti jas leisti ateityje.



„Soyo" pristatė 5,25 colio „flash" nuskaitytoją „9-in-1" su papildomais garso, USB ir „FireWire" „por-



tais". Įdomus gaminys – „CigarHD", kietasis „Toshiba" 20 GB diskas, maitinamas iš USB.

„SiS" 656 „čipsetas" taps tiesioginiu „Intel" 915P konkurentu, pasižyminčiu daug mažesne kaina. Oficialiai palaikomas DDR2 esant 333 MHz (DDR2 – 667) dažniui. Kompanijos „Micron" ir „Samsung" jau išsiuntė „SiS" atminties modulių prototipus, dirbančius nurodytais dažniais. Tenkindama paklausą, „SiS" ruošiasi išleisti vieno kanalo „čipsetus", skirtus „Pentium 4L" 649 ir 662.

„Chaintech" demonstruoja sprendimus skaitmeninės televizijos srityje. Kompaktinė versija galima naudoti automobiliuose. Mini PC „IMO" viduje talpina standartinius kompiuterio komponentus ir neturi akumuliatorių. Kompiuteris suprojektuotas „Pentium 4" („čipsetai": „SiS", „Intel" ir „VIA") bei „Athlon XP" („nForce2 400"). Visi modeliai turi vidinį „flash" nuskaitytoją „6-in-1", skaitmeninį garso išėjimą, lizdą papildomoms plokštėms, monitorius nuo 1024x768 iki 1280x1024 ir nuotolinį valdymą.

„Gigabyte" išsiskiria dvigubo maitinimo moduliu DPS ir įveda naują modulį U-DPS, pasižymintį aštuonių fazių maitinimu ir neturinčiu ventiliatoriaus. Vietoje pastarojo konstrukcija numato varinį radiatorių su šilumos nuvedimo vamzdeliu. „Gigabyte" taip pat siūlo didelį kiekį plokščių, tinkamų „Socket T". Šios kompanijos pagrindinių plokščių pavadinime esantis „Duo" reiškia, jog palaikomos abi atminties rūšys, DDR1 ir DDR2 (kiekviena dviejų kanalų režimu). Labiausiai reklamuojamas 925X tinkamas modelis vadinasi GA-8ANXP-D, o 915P – GA-8GPNXP Duo. Ši firma viena pirmųjų į plokštes integruoja kontrolerį „FireWire/1394b". „AMD 64" skirta serija taip pat nemenka, „Socket 754" ir „Socket 939" sprendimai atliekami su „čipsetais" „nVidia nForce3 250" ir „VIA K8T800 Pro".

„AMD" pagaliau pasiūlė „Socket 939", tačiau klientai skundžiasi labai aukštomis procesorių kainomis (nuo 500 dolerių). Kaina tokia aukšta todėl, kad kompanija sukūrė gerą architektūrą. Kompanija anonsavo naujuosius procesorius, reikalaujančius mažai energijos, skirtus kompiuteriams ir mobiliesiems įtaisams. „Alchemy" linija naudoja tik 0,25 – 0,5 W. „Alchemy AU 1550" ima 0,5 W esant 400 MHz, o „AU 1100" – 0,25 prie tokio paties dažnio. Abu procesoriai gaminti pagal „MIPS" architektūrą. „Geode GX533" naudoja 1,1 W esant 533 MHz.

Štai tokie įdomiausi šių metų Computeks produktai. Paroda, be abejo, pernelyg didelė, kad būtų galima aprašyti ją visą. Juk pateikiami skaičiai apie renginio plotą, dalyvių skaičių kalba patys už save. Susidomėjimas milžiniškas, ir, reikia manyti, kitais metais paroda bus dar didesnė bei įdomesnė.

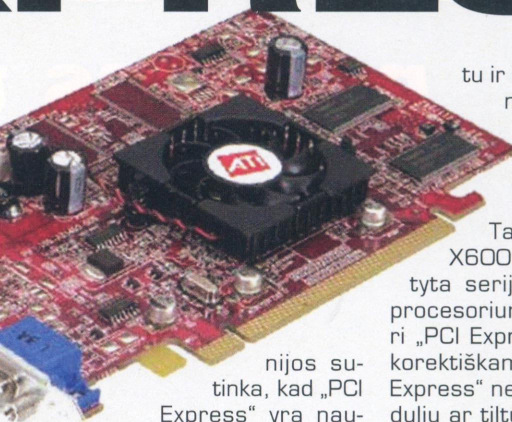
PCI EXPRESS

90 – ųjų metų pradžioje atsiradusi lygiagreti PCI jungtis tapo būtinu kiekvieno kompiuterio atributu, ir vyravusi ISA liko tik senojo tipo įrenginiu pajungimui. Nuo to laiko daug kas pasikeitė, tačiau PCI vis dar išlaiko tvirtas pozicijas. Jos greitis kol kas pilnai tenkina periferinių įrenginių greičių reikalavimus (garso, USB kontrolerių, įėjimo/ išėjimo komponentų ir kt.). Vaizdo plokštės ėmė kelti didesnius reikalavimus perdavimo greičiui, todėl atsirado AGP „interfeisas“, kuris jau kelis kartus buvo pagreitintas nuo savo atsiradimo dienos (beje, perėjimas nuo AGP x4 prie x8 nedavė žadėtojo efekto).

Naujosioms pagrindinėms plokštėms PCI tapo stabdžiu, nes turi 132 MB/s perdavimo greitį, padalintą visoms sistemoje įrengtoms PCI jungtims. Kiekvieno periferinio įrenginio reikalavimai greičiui vis kilo, ir keli tokie įrenginiai norėjo perduoti duomenis per PCI vienu metu. Todėl atsirado naujo sprendimo, kuris pasiūlytų geresnį, greitesnį ir lankstesnį „interfeisą“, poreikis.

Naujoji „PCI Express“ turėtų pakeisti PCI, PCI-X ir AGP jungtis. Ji turėtų dirbti nuoseklaus duomenų perdavimo principu, leidžiančiu pasiekti aukštesnius taktinius dažnius. Be to, kai kurie „PCI Express“ kanalai gali dirbti kartu, kad pasiektų konfigūraciją x8 arba x12. Naujoji jungtis turi užtikrinti vienodo greičio duomenų perdavimą dvejomis kryptimis vienu metu. Pirmajam etapui numatoma tik x1, kuris naudos vieną liniją, turinčią 250 MB/s greitį (arba 500, jei abejomis kryptimis). Be to, periferiniams įrenginiams nereiks konkuruoti, nes tokį perdavimo greitį žada turėti kiekviena plokštėje įrengta „PCI Express“ tipo jungtis. Greitosios grafinės plokštės naudos x16 jungtį, turinčią 4 GB/s vienos krypties greitį.

Be išplėstos perdavimo juostos „PCI Express“ praktiškai nesiūlo nieko naujo. Nuoseklios architektūros dėka jungtis realizuoja gerokai didesnį duomenų srautą vienu sujungimu, nei ankstesni standartai, o tai turėtų sumažinti kainą ir periferinių įrenginių gabaritus. „PCI Express“ turės galimybę valdyti maitinimą ir leisti pajungti maitinimą greitai. Vis dėlto „PCI Express“ yra milžiniškas žingsnis į priekį. Kartu ji išlaiko absoliutų suderinamumą su senąja PCI, o tai reiškia, kad tvarkyklėms ir operacinėms sistemoms reikės tik nežymių pakeitimų.

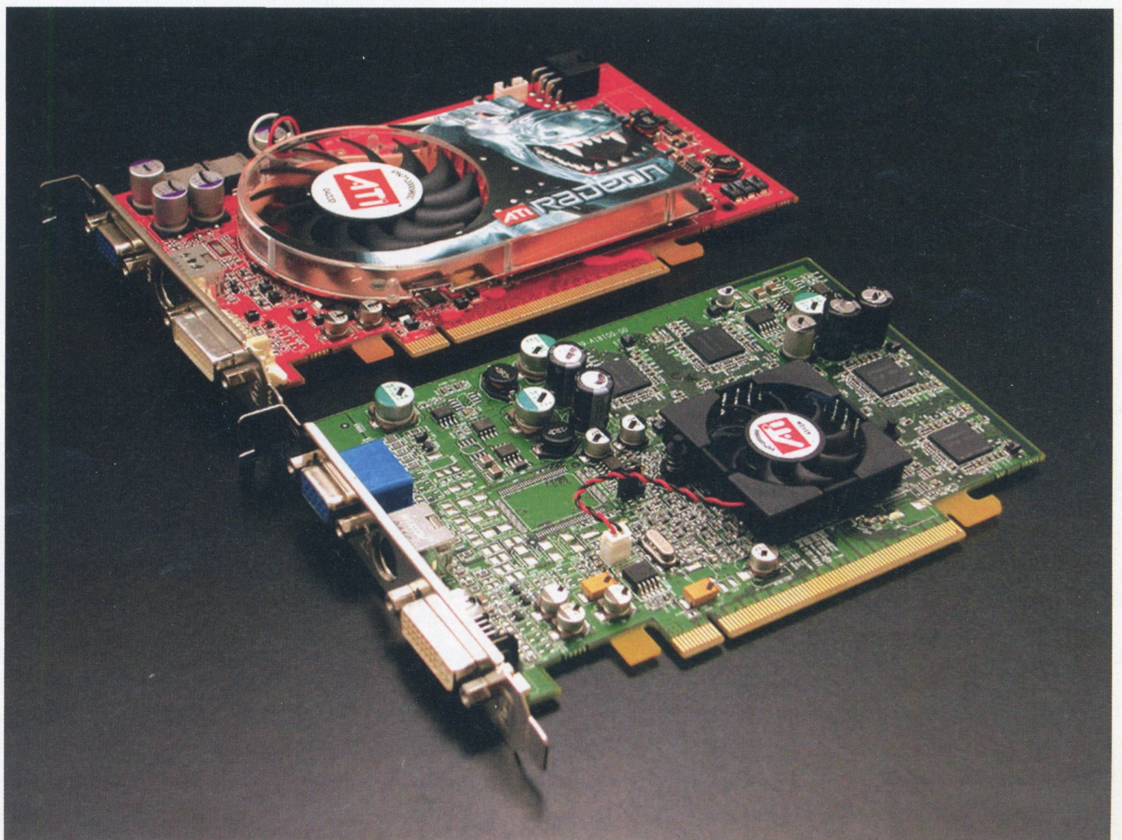


Turbūt dar ilgai nematysime pagrindinių plokščių su „čipsetu“, palaikančiu „PCI Express“, tačiau „ATI“ ir „NVIDIA“ jau atskleidė savo planus dėl naujųjų plokščių, suderinamų su naująja technologija, išleidimo. Abi kompanijos sutinka, kad „PCI Express“ yra naujas grafinio „interfeiso“ etapas, tačiau jų požiūris skiriasi. „ATI“ numato suderinamumą su nauja grafinių procesorių serija, o pirmuoju „NVIDIA“ žingsniu skelbiamas tiltas, skirtas panaudoti AGP grafinį procesorių su nauju „interfeisu“. Tokį sprendimą kritikuoja „ATI“, nurodydama, kad iškils daugybė problemų dėl našumo ir suderinamumo. Taip pat „ATI“ teigia, jog su tiltu neįmanomas x16 įgyvendinimas, ir tiesioginis palaikymas daug ekonomiškesnis, nors nemini jokių konkrečių pavyzdžių ar skaičių.

Kietųjų diskų pavyzdys rodo, kad tiltų įgyvendinimas gali ir nebūti tokia didele problema, kaip „piešia“ „ATI“. Beveik visi dabartiniai „Serial ATA“ diskai (išskyrus „Seagate“), sukurti remiantis tiltu ir dėl to nepatiria didesnių problemų.

„ATI“ jau paskelbė naują savo produktų seriją, skirtų darbui su „PCI Express“. Tai serijos: X800, X600 ir X300. Jau pristatyta serija X800 su grafiniu procesoriumi R423 teoriškai turi „PCI Express“ palaikymą, t.y., korektiškam jos darbui su „PCI Express“ nereikia papildomų modulių ar tiltų, kai tuo tarpu „NVIDIA“ „N40“ tiltas būtinas. Pagal paskelbtus parametrus, X600 pilnai atitinka senąją 9600 seriją, palaikančią AGP. Ji aiškiai nutaikyta į vidutinių kainų diapazoną ir nuo senosios serijos skiriasi tik „PCI Express“ palaikymu. X300 priklauso mažiausių kainų klasei ir gali būti išleista įvairiais išpildymo variantais (VGA+DVI+TV, VGA+TV, DVI+TV, DVI+VGA ir t.t.). Konvejerių kiekis visiškai atitinka X600 seriją, tačiau labai „apkarpytas“ dažnis ir atminties „interfeisas“. Serijos gamybos technologija – 0,11 nm, kas šiuo metu laikoma revoliucinga.

Viskas skamba labai gražiai, bet turės praeiti nemažai laiko, kol realiai pajusime greičio išaugimą programose ir ypač žaidimuose. Tam pirmiausia reikia paruošti žaidimus.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

LIEPA

02 KREED	FPS
09 CONSPIRACIES	
09 GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS	RPG
09 SPIDER-MAN 2	VEIKSMO
09 CYCLING MANAGER 4	SIMULIATORIUS
09 URU: THE PATH OF THE SHELL	NUOTYKIŲ
16 CREATURES: THE ALBIAN YEARS	STRATEGIJA
16 THE SUFFERING	VEIKSMO
16 ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL	VEIKSMO
16 BESIEGER	STRATEGIJA
16 AURA: FATE OF THE AGES	NUOTYKIŲ

RUGPJŪTIS

01 ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES	NUOTYKIŲ
03 CATWOMAN	VEIKSMO
06 CHAOS LEAGUE	STRATEGIJA
06 PROJECT FREEDOM	STRATEGIJA
13 TRANSPORT GIANT	STRATEGIJA
20 D-DAY	STRATEGIJA
27 AIRBORNE TROOPS	VEIKSMO
27 CRUSADER KINGS	STRATEGIJA

RUGPJŪTIS

01 FLATOUT	LENKTYNĖS
01 KNIGHTS OF HONOR	STRATEGIJA
01 TIGER WOODS PGA TOUR 2005	SPORTAS
03 DRIV3R	LENKTYNĖS
03 ARMIES OF EXIGO	STRATEGIJA
03 RICHARD BURNS RALLY	LENKTYNĖS



TOP 10
GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1 CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04
2 JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
3 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS
4 THIEF: DEADLY SHADOWS
5 HARRY POTTER - PRISONER OF AZKABAN
6 FAR CRY
7 CSI: DARK MOTIVES
8 THE SIMS TRIPLE DELUXE
9 THE SIMS
10 SHREK 2

GNT TOP 10

1THE SIMS DOUBLE DELUXE
2 DIABLO 2
3 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
4 CALL OF DUTY
5 THE SIMS MAKIN' MAGIC
6 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS
7 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
8 STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
9 STARCRAFT
10 HALF LIFE

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

LIEPA

09 SPIDER-MAN THE MOVIE 2
11 THE SIMS TRIPLE DELUXE

RUGPJŪTIS

27 EMPIRE EARTH GOLD BSS

RUGSĖJIS

24 YU-GI-OH! POWER OF CHAOS - JOEY THE PASSION



SKAITYTOJŲ TOP 15

1 NBA LIVE 2004
2 GRAN THEFT AUTO: VICE CITY
3 CALL OF DUTY
4 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
5 UNREAL TOURNAMENT 2004
6 FAR CRY
7 HITMAN: CONTRACTS
8 ENTER THE MATRIX
9 LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
10 EARTH'S SPECIAL FORCES (DBZ)
11 SYBERIA 2
12 STAR WARS: KOTOR
13 DIABLO II
14 BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS
15 TONY HAWKS PRO SKATER 3

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŲSKITE MUMS!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

VISA KITA:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

AR ĘSATE PATENKINTI NAUJA ŽURNALO IŠVAIZDA?

☐ TAIP
☐ NE

Mūsų „elektroniniai kontaktai":

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Reikalinga DVD programa žiūrėti filmams. Tel.: (621) 62160, Aurelijus, Alytus.

Keičiu ir parduodu naujus PC CD. Turiu įvairiausių žaidimų „treinerių" (kodų). Tel.: (687) 93858, Edvardas, Vilnius.

Parduodu NBA Live 2004. Tel.: (5) 2442196, Vytautas, Vilnius.

Keičiuosi PC žaidimais. Tel.: (670) 00645, Deividas, Utena.

Parduodu PC CD: Halo: Combat Evolved, Nosferatu: The Wrath of Malachi, Splinter Cell, Freedom Fighters, Silent Hill 2, Tron 2.0, Mercedes Benz: World Racing, Commandos 3, Warcraft III: Frozen Throne, Max Payne 1 ir 2. Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu įvairius PSone žaidimus. Tel.: (5) 2489624, Andrius, Vilnius.

Parduodu du Game Boy Advance žaidimus. Tel.: (676) 94249, Julius, Vilnius.

Pirkčiau Gothic ir Gothic 2 (arba vieną į ju (rusų versija man labai būtina)), arba galiu pakeisti į kitą žaidimą. Turiu daug įvairiu žanrų žaidimu. Tel.: (615) 13854, Vladislav, Vilnius.

Pardavinėju žaidimus. Tel.: (675) 18536.

Parduodu vairą su 2 pedalais ir 4 mygtukais. Tel.: (5) 2120905, Vytautas, Vilnius.

Perku PC CD: Warcraft 3, MaxPayne 2, Mafia, NBA 2004, THPS 4. Galiu pasiimti i bet kokio miesto. Tel.: (621) 82856 arba (658) 12032, Martynas, iauliai.

Pirkčiau PS 2 Žaidimą DBZ BUDOKAI 2. Tik Kaune. Tel.: (685) 66017, Ramūnas, Kaunas.

Konkursas!

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban™

Įsivaizduoji, kaip Haris Poteris, žymusis burtininkas, žaistų su PlayStation konsolėmis?

Jei taip, tai nupiešk tokią sceną ir atsiųsk piešinį mums.

Kartu su piešiniu atsiųsk prisegtą užpildytą kuponą.

10 geriausiųjų darbų bus apdovanoti Hario Poterio fanų rinkiniais.

PIEŠINIO PAVADINIMAS:
VARDAS, PAVARDĖ:
ADRESAS:
TELEFONAS:

inpoc

SMS FLIRTAS

Dalyvauk SMS Flirto žaidime ir susirask daug draugų, galbūt net savo antrąją pusę.

1. Rašyk žinutę: PC FLIRTAS
   Pvz.: PC FLIRTAS
2. Siųsk numeriu: **1351**
3. Sek tolimesnius nurodymus.

Jau 15 000 vartotojų!

Paslauga gali naudotis visi OMNITEL, BITĖS GSM ir TELE2 abonentai!

Kaina 1 Lt

ACTEKŲ HOROSKOPAS

Senovės žynių išmintis!
Ar užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę:
   PC ACTEKAI
   savo gimimo dieną, mėnesį ir metus
   Pvz.: PC ACTEKAI 23.12.1985
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

MEILĖS TESTAS

Įsitikinkite, ar jūs tinkate vienas kitam.

1. Rašyk žinutę:
   PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas
   Pvz.: PC LOVE Adomas Ugne
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SMS KAPEIKA

SMS kapeika padės tau apsispręsti.

1. Rašyk žinutę:
   PC AR tavo klausimas
   Pvz.: PC AR man eiti i kina
2. Siųsk numeriu: **1351**

Kaina 1 Lt

SEX kalkuliatorius

Gal su Marijonu arba Robiu, o gal su...
Sužinok, su kokiu partneriu būtų geriausia tau....

1. Rašyk žinutę:
   PC SEX tavo vardas ir draugo vardas
   Pvz.: PC SEX Laimis Jurga
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

ORAKULAS

Nebemadinga burtis iš KAVOS TIRŠČIŲ ar eiti pas Būrėją, SMS Orakulas ateis TAU į pagalbą kiekvieną minutę

1. Rašyk žinutę:
   PC ORAKULAI tavo klausimas
   Pvz.: PC ORAKULAI ar algis man istikimas
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SMS SVARSTYKLĖS

Stora? Plona? Dieta? Desertas?
Nebesikankink! Siųsk SMS ir sužinok.

1. Rašyk žinutę:
   PC KMI ūgis (cm) svoris (cm)
   Pvz.: PC KMI 178 75
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

WAP

Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai! Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą paskambinkite: 1566 - OMNITEL arba 1501 - BITĖ GSM. Atsisiųskite WAP parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai padės sukonfigūruoti nustatymus Nokia ir Sony-Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia tik Omnitel ir Bitės tinkluose. Kaina 2Lt.

1.Siųsk žinutę GSMWAP arba GPRSWAP numeriu **1352**
2. Išsaugokite atsiųstus parametrus.

Tekstinės paslaugos tinka visiems telefonų modeliams.
Pagalbos telefonas (85) 274 20 02.

www.inpoc.lt

NAUJI LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

Išdurk draugą!

Paslauga tinka visiems mobiliojo ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams. Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus. Balso žinutės užsakovas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga.

1.	Iš zoologijos sodo. Esate panašus i bezdžionę. Ar sutiktumėte pavaduoti susirgusią Gorilą?	PC BP 1010	PRIEŠUI
2.	Iš kelių policijos. Mūsų fotoradarai Jus užfiksavo. Turite prisipažinti kokiu greičiu lėkėte...	PC BP 1011	VAIRUOTOJUI
3.	Grasinantis, gąsdinantis šiaulių "Gezo" (vaikino) skambutis. "Greičiau nešk babkes..."	PC BP 1019	SUPER
4.	Jūsų kieme statysime krematoriumą, dėl to Jums teks skubiai išsikraustyti.	PC BP 1018	GERAS!
5.	Iš poliklinikos, informuojame, kad Jūsų, žmonai įkando pasiutęs šuo, todėl ji gali elgtis keistai...	PC BP 1014	VYRUI
6.	Skambutis šauktiniui dėl privalomosios karinės prievolės skubaus atlikimo.	PC BP 1015	ŠAUKTINIUI
7.	Jūs vartojate kvaišalus, skubiai kviečiame atvykti į artimiausią policijos nuovadą...	PC BP 1017	GERAS!
8.	Iš grožio klinikos "Narcizas", dėl Jūsų krūtų ir užpakaliuko korekcijos...	PC BP 1013	MERGINAI
9.	Skambiname iš klinikos dėl Jūsų "pasididžiavimo" prailginimo operacijos...	PC BP 1012	VAIKINUI
10.	Spermos bankas kviečia Jus pakartotinai priduoti produktą.	PC BP 1016	GERAS!

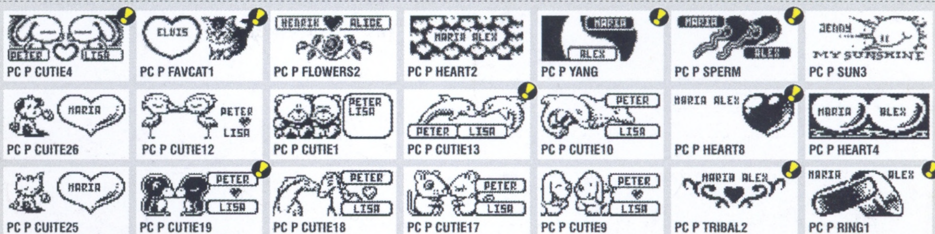
1. Atsisiųsk juokingą balso pranešimą sau, rašyk žinutę: PC (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą. pvz.: PC BP 1010 Nusiųsk juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašyk žinutę: PC (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį pvz: PC BP 1010 3706XXXXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt

TAVO ATVIRUKAI

Nustebink draugą!

Nokia: Visiems naujiems modeliams. **Sony-Ericsson:** T100, T300, T310, T610. **Motorola:** C550



1. Rašyk žinutę: PC P CUTIE22 Andrius Inga
   Nusiųsk draugui: PC P CUTIE22 Andrius Inga 370699XXXXX

Simbolių skaičius ribotas

2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

ATVIRUKAI

Šauniausi atvirukai!

Nokia: Visiems naujiems modeliams. **Sony-Ericsson:** T100, T300, T310, T610. **Motorola:** C550



1. Rašyk žinutę: PC P TUSAS
   Nusiųsk draugui: PC P TUSAS 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

Išsirink fainiausią!

Nokia: visiems naujiems modeliams. **Samsung:** X100, Z100, V200, A800, S300M. **Siemens:** M55, S55, SL55, SX1, ST55, ST60, C60. **Sony-Ericsson:** T68, T68i, T230, T300, T310, T610, T630, Z200, P900, P800, Z1010. **Alcatel:** 535, 735, 735i. **Motorola:** C550



1. Rašyk žinutę: PC WALL LIUTAS1
   Nusiųsk draugui: PC WALL LIUTAS1 370699XXXXX

WAP

2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt